NR 08/2020 (310)
OD 30.06.2020 DO 27.07.2020
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 122 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ. KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 24 SIERPNIA 2020.

PEŁNA WERSJA GRY
RE-LEGION PL

CD-ACTION®

RECENZJE

THE LAST OF US™ PART II

VALORANT
DESPERADOS III
MINECRAFT DUNGEONS

JUŻ GRALIŚMY

CYBERPUNK 2077
DIRT 5
HARDSPACE: SHIPBREAKER

TECHNOLOGIE

KONFIGURATOR NA LATO

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
08>
9 771426 291006

JBL XTREME 2 | **WATERPROOF** | **DO 15 GODZIN PRACY**

JBL DARE TO LISTEN!

© 2020 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 28 LIPCA 2020.

CDA na FB

PARA – BUCH!

W Monster Trainie podróżujemy piekielnym pociągiem, hołubiąc ostatni infernalny ognik potrzebny do tego, by uchronić naszą kochaną krainę zepsucia przed zamarznięciem i zastępami bezdusznych aniołów. To znakomita gra, swoją drogą, która co i raz przywodzi mi na myśl NASZĄ małą krainę zepsucia grami, nasze niezłomne CDA i leciwego maszynistę dyskobola, który ani myśli się zatrzymywać. Nic to, że szyny złe, nic, że podwozie też złe, jedziemy dalej – tym bardziej, że pasażerów wzięliśmy na pokład naprawdę godnych pierwszej klasy. W pierwszym wagonie Ellie i Joel wracają do własnego piekła, w drugim Valorantowa piątka podkłada spajka, w trzecim Cyberpunk 2077 wreszcie dał się osobiście przez nas ograć i zdradził, jak (i czy) wielki będzie w rzeczywistości. W czwartym Minecraft, w piątym Mafia. A tych wagonów jest ze czterdzieści, sam nie wiem, co się w nich jeszcze mieści (oprócz tony gier zapowiedzianych w ramach Summer Games Festivalu). Sprawdźcie!

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Michał Kuszewski

SPIS TREŚCI

GRY

Summer Games Festival 2020 004
Newsy 010

W PRODUKCJI

The Medium 012

JUŻ GRALIŚMY

Cyberpunk 2077 014
Destroy All Humans 018
Hardspace: Shipbreaker 020
Partisans 1941 022
Ghostrunner 024
For The Warp 026
Causa, Voices of the Dusk 028
Dirt 5 029

RECENZJE

GameWalker 030
The Last of Us Part II 036
Wildfire 043
Valorant 044
Disintegration 048
Red Wings: Aces of the Sky 051
Command & Conquer Remastered Collection 052
Saints Row The Third Remastered 054
Mafia II Edycja Ostateczna 055
Beyond Blue 056
Desperados III 058
Those Who Remain 061
Strategic Mind: Blitzkrieg 062
Signs of the Sojourner 066
Mortal Kombat 11: Aftermath 068
Monster Train 070
Nordic Warriors 073
Minecraft Dungeons 074
Missile Command: recharged 076
If Found 078
Poly Bridge 2 080
Kaszanka: Gene Rain 081

PUBLICYSTYKA

Rzutem na planszę 082
Piaskownica bez zabawek – felieton 085
Telefon bez drutu 086
Głos pokolenia – felieton 089
Muzeum Techniki: Magnetowid – Telewizja kasetowa 090
30 lat samotności 092
Gry kontrowersyjne: Pasjans 094
Etatowi przerażacze 096
GWŻ: The Legend of Zelda: Majora's Mask 100
Gejming – felieton 102
Hic sunt dracones – felieton 103
Magazyn Kulturalny 104
Szpile 121

TECHNOLOGIE

Konfigurator 110
Newsy sprzętowe 114

TESTY

Klawiatura Razer Ornata V2 115
Klawiatura Logitech G915 TKL 115
Klawiatura Steelseries Apex 5 115
Laptop Acer Swift 3 SF314-42 116
Monitor Iiyama GB3461WQSU 116

INNE

Na Luzie 108
Action Redaction 118
Loot 120
Zdrapka z kodem 122

INDEKS GIER

Beyond Blue 056
Causa, Voices of the Dusk 028
Command & Conquer Remastered Collection 052
Cyberpunk 2077 014
Desperados III 058
Destroy All Humans 018
Dirt 5 029
Disintegration 048
For The Warp 026
Gene Rain 081
Ghost Runner 024
Hardspace: Shipbreaker 020
If Found 078
The Last of Us Part II 036
The Legend of Zelda: Majora's Mask 036
Mafia II: Edycja Ostateczna 055
The Medium 012
Minecraft Dungeons 074
Missile Command: Recharged 076
Monster Train 070
Mortal Kombat 11: Aftermath 068
Nordic Warriors 073
Partisans 1941 022
Poly Bridge 2 080
Red Wings: Aces of the Sky 051
Saints Row The Third Remastered 054
Signs of the Sojourner 066
Strategic Mind: Blitzkrieg 062
Those Who Remain 061
Valorant 044
Wildfire 043

SUMMER GAME FEST

Podobnie jak natura nie znosi próżni: **spikain**

Na świecie z roku na rok powstaje coraz więcej gier, a różnica między tymi wysokobudżetowymi i niektórymi z tych tworzonych przez niewielkie zespoły – czy nawet pojedynczych developerów – nie jest już tak wielka i oczywista jak kilka lat temu. Dlatego odwołanie E3 nie mogło oznaczać braku konferencji i całkowitego zastoju w tej części branży.

Błędem byłoby na wstępie nie wspomnieć o Geoffie Keighley'u – ostatnio już rzadziej nazywanym „papieżem Doritos", a częściej twarzą i organizatorem The Game Awards. Geoff wydaje się znać wszystkich w branży, a że kilka lat temu zbudował od zera wielki event związany z grami(*), nikogo nie zdziwiło, kiedy po anulowaniu tegorocznych targów E3, ogłosił swoją własną imprezę. Summer Game Fest trwa nie trzy dni, nie tydzień, ale kilka miesięcy – od maja do sierpnia.

Dla porządku do Summer Game Fest zaliczę więc nie tylko wydarzenie Sony, na którym pokazano gry na PlayStation 5, ale i wszelkie towarzyszące imprezy – tak jak to robiliśmy zawsze przy okazji E3. I tym razem pokazano łącznie ponad dwieście gier, a będzie ich jeszcze więcej – więc jest o czym mówić.

GDZIE OGLĄDAĆ TEGOROCZNE WYDARZENIA?

Jako że w tym roku nie-E3 jest bardziej rozbite niż zazwyczaj, nietrudno się w tym wszystkim pogubić. Na szczęście na cdaction.pl (a konkretnie tutaj: **bit.ly/cdasgf**) można znaleźć kompletny terminarz. Nie chcielibyście chyba przegapić lipcowej konferencji Ubisoftu, prawda? Inna rzecz, że lista gier, którą widzicie obok, nie jest kompletna – ten numer CDA poszedł na przykład do druku na kilka dni przed eventem CD Projektu Red.

Marvel's Spider-Man: Miles Morales

PS5 | akcja, otwarty świat | Insomniac Games | koniec 2020

Nikogo, kto grał w Spider-Mana na PS4, nie zaskoczył fakt, że głównym bohaterem kontynuacji (czy właściwie samodzielnego rozszerzenia, które oczywiście dzięki mocy PS5 będzie wyglądać i działać lepiej od podstawki) został Miles Morales. Bohater, z którym w komiksach mamy do czynienia już od prawie dekady (ostatnio widzieliśmy go również w kinowym „Spider-Man Uniwersum"), pojawi się na półkach sklepowych wraz z debiutem nowej konsoli Sony.

Demon's Souls

PS5 | soulsy | Bluepoint Games | data nieznana

Najgorzej strzeżona tajemnica świata gier wreszcie stała się oficjalną informacją: Bluepoint Games, studio odpowiedzialne za remake Shadow of the Colossus z 2018 roku, pracuje nad odświeżonym Demon's Souls. Pierwsze Soulsy będą wyglądać współcześniej – ale czy „ładniej", to już kwestia sporna. Wielu entuzjastom gry FromSoftware nie przypadła do gustu zmiana stylu graficznego. Jeżeli zaś sugerować się Shadow of the Colossus, nie należy spodziewać się drastycznych modyfikacji rozgrywki.

(*) O The Game Awards można mieć różne opinie, ale trudno odmówić organizatorowi rozmachu. W 2018 na scenę jednocześnie wyszli Phil Spencer (Xbox), Reggie Fils-Aime (Nintendo) i Shawn Layden (PlayStation).

Horizon: Forbidden West

PS5 | akcja, RPG | Guerrilla Games | 2021

Zapowiedziano nowego Horizona! Wygląda jak stary Horizon, tylko trochę ładniej. Jako Aloy tym razem udamy się między innymi do zachodniej Kalifornii, gdzie znowu zapolujemy na maszyny i ponapawamy się pięknymi (nawet jeśli smutnymi) widokami. Gra powstaje na guerrillowym Decima Engine, a w rolach Aloy i Sylensa znów usłyszymy Ashly Burch i Lance'a Reddicka. Po tym, że o takich rzeczach w ogóle wspominam, domyślacie się, że generalnie niewiele o grze wiadomo. Ale trailer był ładny.

Ratchet & Clank: Rift Apart

PS5 | platformówko-strzelanka | Insomniac Games | data nieznana

Insomniac się nie obija. Robią nie tylko nowego, mniejszego Spider-Mana (i, nie oszukujmy się, pewnie też pełnoprawny sequel), ale również nową odsłonę Ratchet & Clank. Rift Apart wykorzysta ten kawałek PS5, którym Sony chwali się najgłośniej: superszybkie SSD. Będziemy przeskakiwać przez międzywymiarowe portale do niemal natychmiastowo ładujących się (pomimo imponującego zagęszczenia) światów. Wygląda świetnie – szkoda tylko, że najwyraźniej nie pogramy na premierę konsoli.

Hitman III

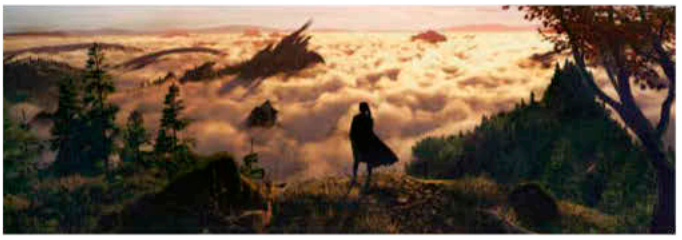
PC, PS4, PS5, XBO, XBX | skradanka | IO Interactive styczeń 2021

Gotowi na sezon trzeci? Bo tym w istocie będzie Hitman III – zawierać ma nie tylko sześć własnych lokacji (w tym Dubaj), ale i możliwość zaimportowania poziomów z poprzednich dwóch odsłon. Jak ten transfer zawartości będzie wyglądać – dowiemy się w najbliższych miesiącach. Gra zamknie trylogię World of Assassination. Więcej właściwie nie wiadomo, samego Dubaju też nie zobaczyliśmy wiele – dodam więc, że Agent 47 nadal jest łysy.

Stray

PC, PS4, PS5 | przygodowa, logiczna | BlueTwelve Studio | 2021

Cyberpunkowe miasto zamieszkałe przez roboty w zwiastunie przedstawiono nam niezbyt subtelnym napisem na ścianie: „R.I.P. HUMANS". Ale komu potrzebni są ludzie, skoro inteligentne maszyny zachowują się dokładnie tak samo jak homo sapiens, a poza tym w grze wcielamy się... w kota? A precyzyjniej: w kota z plecaczkiem. Świat gry wygląda bardzo cyberpunkowo (to znaczy: noc, bajzel i kolorowe neony), a kot ponoć musi rozwiązać wielką zagadkę i odnaleźć drogę do domu.



Project Athia

PC, PS5 | akcja | Luminous Productions (Square Enix) | data nieznana

Ale zamieszania z tą grą. Niektóre źródła wycieków myślały, że gra będzie nowym Final Fantasy, inne zarzekają się, że od zawsze słyszały o niej jako o osobnym projekcie. Wiemy na razie tyle, że za stworzenie świata Project Athia odpowiedzialny jest Gary Whitta („Łotr 1") oraz zespół specjalistów ze świata filmu, telewizji, gier i literatury fantasy. I że niektóre stwory pokazane w trailerze wyglądają jak wyjęte z Soulsów. Obyśmy nie musieli teraz czekać kilka lat na premierę...

Kena: Bridge of Spirits

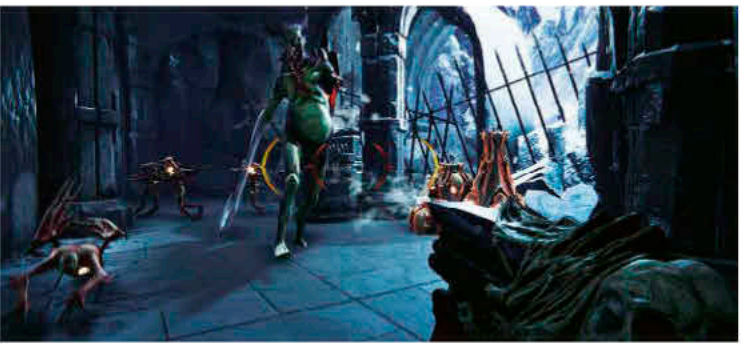
PC, PS4, PS5 | trochę Zelda, trochę Pixar | Ember Lab | koniec 2020

Czternastoosobowe studio z korzeniami w animacji robi grę, która nie dość, że wygląda jak wysokobudżetówka, to jeszcze ma cutscenki na poziomie Pixara czy DreamWorks. Kena to inspirowana Zeldą gra akcji, w której będziemy chodzić po pięknych lokacjach, walczyć z brzydkimi upiorami i zbierać czarne stworzonka, które wyglądają jak Słodziaki z Biedronki. Produkcja jest czasowym konsolowym ekskluziwem, więc po jakimś czasie spodziewać się jej powinni również posiadacze Xboxów.

Ghostwire: Tokyo

PC, PS5 | akcja, thriller na ulicach Tokio | Tango Gameworks | 2021

Kto czekał na nową grę Shinjiego Mikamiego (Resident Evil, The Evil Within) – ręka do góry! Z Tokio zniknęło 99% populacji, a my (w roli przedstawiciela 1%) musimy dowiedzieć się dlaczego. W grę wchodzi między innymi walka z duchami i ludźmi, więc dobrze się składa, że nasz bohater otrzymał supermoce przydatne do wykonania tego zadania. Tak naprawdę po prezentacji fragmentów rozgrywki nadal nie do końca wiadomo, jak będzie się w to grało – poza tym, że w FPP.



Metal: Hellsinger

PC, PS4, PS5, XBO, XBX | FPS, metal | The Outsiders | 2021

Twórca: David Goldfarb (Battlefield 3, Bad Company 2, Payday 2). Muzyka: Matt Heafy (Trivium), Mikael Stanne (Dark Tranquility), Björn Strid (Soilwork), Alissa White-Gluz (Arch Enemy). No, to teraz przejdźmy do rzeczy. Jak dobrze wiemy, wiele FPS-ów ma swój rytm. Metal: Hellsinger to taki kuzyn Dooma, w którym jest on bardzo istotny – bo przeładowujemy i strzelamy dosłownie w rytm przygrywającej muzyki. Spodziewajcie się hord demonów, obrzydliwych bossów i podwójnej stopy. Aha, narrator: Troy Baker.

Returnal

PS5 | third-person shooter | Housemarque | data nieznana

Housemarque (Resogun) po marnej sprzedaży niezłego Nex Machina oświadczyło, że „arcade'owe gry są martwe", dokończyło Matterfall i poszło robić coś innego. Tym czymś jest, jak się okazuje, Returnal. Wcielamy się w kosmiczną pilotkę, która wylądowała na obcej planecie. Ciągle na niej umiera, po czym budzi się, a otaczający ją świat za każdym razem wygląda trochę inaczej. Tak, oznacza to, że będą elementy roguelike'owe. I dużo strzelania.

Star Renegades

PC, PS4, XBO, NS | RPG, rogue-lite | Massive Damage | 2020 (PC)

„Kosmiczny Octopath Traveler" to określenie, które pojawia się przy tej grze tak często, że nie mógłbym go tutaj nie przytoczyć. Star Renegades to RPG twórców Halcyon 6 – gry uznanej, ale nie da się ukryć, że o wiele brzydszej. Opublikowane materiały na razie pozwalają nam pooglądać głównie dość tradycyjną jRPG-owatą walkę, więc trudno cokolwiek ocenić. Mam jednak nadzieję, że rozgrywka będzie choć w połowie tak dobra jak oprawa graficzna.

Little Witch in the Woods

PC, NS | RPG, life sim | Sunny Side Up | 2021

Symulatory życia/farmy stały się ostatnio strasznie popularne – a co za tym idzie, powstaje też sporo takich, które dorzucają do tej symulacji odrobinę magii. Tego czarodziejskiego life sima robią dwie osoby w Korei Południowej. Wygląda jak sto dolarów (czyli ok. 121 tysięcy koreańskich wonów). Jesteśmy małą czarownicą, robimy eliksiry, uganiamy się za zwierzętami (i biegającymi roślinami), żeby pozyskać materiały, łowimy ryby i nie przejmujemy się kredytem w prawdziwym życiu.

Serial Cleaners

PC, PS4, XBO, NS | akcja, skradanka | Draw Distance | 2021

Weź pierwszego Serial Cleanera, przenieś akcję w koniec lat 90. i zmień styl graficzny (na taki przywodzący na myśl Disco Elysium). Tym razem zagramy czterema postaciami (między innymi stąd tytuł kończy się „s", a nie dwójką), a gangsterską, nieliniową historię wchłaniać będziemy w rytmach przełomu wieku – od hip-hopu, przez industrial, po rave. Cztery postacie oznaczają między innymi cztery różne style gry, dzięki którym na cztery różne sposoby rozwiązywać będziemy postawione przed nami problemy.

Floppy Knights

PC | taktyczna karcianka | Rose City Games | data nieznana

Taktyczny card battler na kwadratowej siatce. Ty, twoje dyskietki i armia walecznych roślin (?!) przeciwko goblinom, które wyglądają jak Gangreniaki z „Atomówek". No nie? Tego typu gier pojawiło się w ostatnich latach sporo – na razie nie wiadomo, czy ta wyróżniać się będzie z tłumu rozgrywką (w demie mapy nie wydają się zbyt ciekawe, a karty są dość standardowe), ale już teraz trudno przejść obojętnie obok warstwy wizualnej. Bo ładna jest po prostu.

Yakuza: Like a Dragon

PC, PS4, XBO, XBX | RPG | Ryu Ga Gotoku Studio | koniec 2020

Jeżeli myślicie o spróbowaniu Yakuzy, ale przytłacza was liczba gier w głównej serii (siedem), to Sega ma coś dla was: Yakuzę z nowym protagonistą, w nowym mieście i z nowym (turowym) systemem walki. To naprawdę RPG – mamy więc kilkuosobową drużynę, a każdemu z jej członków możemy zmieniać profesję (spośród dziewiętnastu) czy ekwipunek. Ale tak poza tym zapowiada się na kolejną Yakuzę – świetnie napisaną, z doskonałym poczuciem humoru i masą pobocznych aktywności (od zarządzania biznesem po zbieranie śmieci).

Scarlet Nexus

PC, PS4, PS5, XBO, XBX | RPG, slasher | Bandai Namco | data nieznana

Witajcie w futurystycznym świecie, w którym ściany wszystkich budynków przykryte są reklamami (zadziwiający realizm!), a po ulicach biegają potwory. Na przykład bukiety kwiatów z długimi, seksownymi nogami. Co? Scarlet Nexus wygląda trochę jak Astral Chain, ale system walki na razie nie zapowiada się na aż tak fajny jak to, co potrafi dostarczyć Platinum (chociaż używanie kinezy, żeby wyrwać słup i przywalić potworowi, jest całkiem spoko!). Grę tworzy zespół, który normalnie zajmuje się serią Tales.

Star Wars: Squadrons

PC, PS4, XBO | symulator gwiezdnowojennego pilota | Motive Studios | 2 października 2020

Gdy to piszę, zapowiedziano już Squadrons, ale nie widzieliśmy jeszcze rozgrywki (zerknijcie na cdaction.pl, tam gameplay powinien już być). Wiemy, że nad grą pracuje Motive Studios, a reżyserem jest Ian Frazier (lead designer Kingdoms of Amalur: Reckoning i Mass Effect: Andromeda). Za odpowiednik 40 dolarów (gry AAA kosztują 60) pozwoli nam rozwijać zarówno pilota, jak i statek. Pobawimy się i w pojedynkę, i w multi do 10 osób (5 na 5). Akcja rozgrywa się po wydarzeniach z „Powrotu Jedi".

Chivalry 2

PC, PS4, PS5, XBO, XBX | drużynowy first-person slasher | Tom Banner Studios | 2020

O sequelu ciepło przyjętego Chivalry wiemy już od kilku miesięcy, ale teraz dostaliśmy nowy trailer z radosnym przebijaniem zbroi, odcinaniem głów i katapultowaniem płonących rzeczy w ludzi z przeciwnej drużyny. No i dowiedzieliśmy się, że gra będzie miała crossplay – ponoć pomiędzy wszystkimi pięcioma platformami. A skoro o platformach mowa – w trailerze pojawiło się logo Epic Games Store, ale to tylko czasowa ekskluzywność (a konkretnie: roczna).

Solar Ash

PC, PS4, PS5 | akcja, RPG | Heart Machine | 2021

Heart Machine, twórcy Hyper Light Drifter, pokazali następcę swojego hitu – i wygląda... cóż, jak Hyper Light Drifter w 3D. Można się więc spodziewać ładnych widoków, dynamicznej walki i klimatycznej ścieżki dźwiękowej. Gra została zaprezentowana na evencie dedykowanym PlayStation 5, ale ukaże się też na PS4 oraz PC – i to zarówno na Epic Games Store, jak i Steamie. Czekamy na więcej szczegółów i jakiś dłuższy gameplay!

Eldest Souls

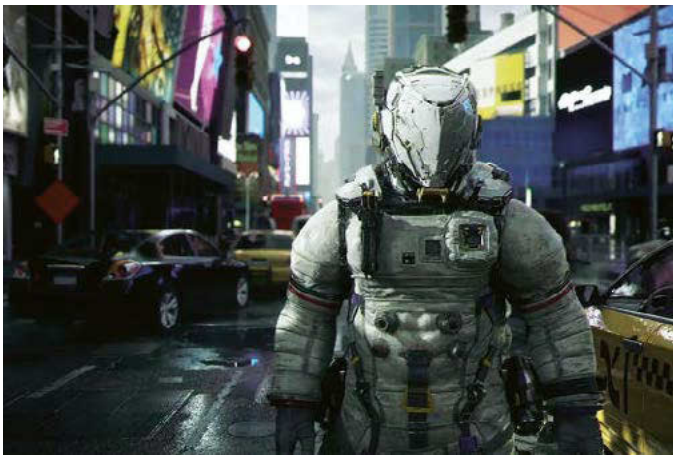
PC, NS | soulslike w 2D | Fallen Flag Studio | 2020

Jeżeli mało wam po Death's Gambit czy Salt and Sanctuary, to może pora na kolejną dwuwymiarówkę, która czerpie pełnymi garściami z Dark Souls? I to w dość bezwstydny sposób. Eldest Souls zapowiedziano już dwa lata temu, ale premiera pojawiła się wreszcie na horyzoncie. Gra wygląda ładnie, bossowie wydają się interesujący, a walka jest szybka i miejscami shmupowata. Czegóż chcieć więcej? Jak powiedziałaby młodzież: będzie umierane.

Wasteland 3

PC, PS4, XBO | RPG | inXile Entertainment | 28 sierpnia 2020

Czy to rzeczywiście będzie ostatnia gra Briana Fargo, jak zapowiadał – zobaczymy. Wiemy za to już teraz, że będziemy mogli w niej zabić każdą spotkaną postać, w tym te, które powstały po to, by zlecić nam questy. Wszystko zaś, co zrobimy, ma wpływać na kształt świata, który odwdzięczy nam się stosownymi reakcjami – często ponoć tak subtelnie, że dopiero przy drugim czy trzecim podejściu do gry zauważymy, że twórcy przewidzieli inne opcje. Jedno podejście ma zresztą nie wystarczyć, żebyśmy zobaczyli całą zawartość gry.



Pragmata

PC, PS5, XBX | pewnie... akcja? | Capcom | 2022

Przed eventem PlayStation 5 kilku branżowych insiderów rzuciło w mediach społecznościowych słowo „Pragmata", zapowiadając, że to coś dużego i ważnego. Duże zapewne jest, bo to Capcom, a trailer sugeruje kojimowate klimaty. Jest jakiś koleś w skafandrze, jest dziewczynka z technologiczno-magicznymi oczami, spadający satelita, holograficzny kot, pusta amerykańska ulica... ale o samej rozgrywce nie wiadomo w zasadzie nic (zresztą data premiery to ogólnikowe i odległe 2022).

Deathloop

PC, PS5 | akcja, kuzyn Dishonored | Arkane Studios | koniec 2020

Deathloop zapowiedziano na E3 2019, ale potem było o grze tak cicho, że, przyznam, zdążyłem o niej zapomnieć. A zapowiada się świetnie: rozgrywka w każdym miejscu krzyczy „Arkane!", jest też – jak to u Arkane – wyrazisty styl graficzny. Historia traktuje o tytułowej pętli: jako zabójca na zlecenie mamy za zadanie wyeliminować osiem osób, a jeśli pominiemy choć jedną, czas się cofa. Stopniowo uczymy się więc ich zwyczajów, żeby sprzątnąć wszystkich nieboraków na czas, a przeszkadza nam w tym konkurencyjna zabójczyni. Super.

Gran Turismo 7

PS5 | wyścigowa | Polyphony Digital | data nieznana

Smutek: brak daty premiery oznacza, że (wbrew plotkom sprzed prezentacji Sony) prawdopodobnie nie zagramy w nowe Gran Turismo w dniu debiutu nowego PlayStation. Ale jako że fani serii czekają na nowe ponumerowane GT od siedmiu (!) lat, pewnie dadzą radę wytrzymać jeszcze trochę. Co się zaś tyczy samej gry, trailer obiecał powrót klasycznych trybów i „ficzerów", ale próżno szukać w nim nowości. Cóż, czekamy na więcej szczegółów!

Little Devil Inside

PC, PS4, PS5 | akcja, RPG | Neostream Interactive | data nieznana

Tego nie dowiecie się z oficjalnych informacji prasowych: w 2015 roku ufundowano ekskluziwa na Wii U, Little Devil Inside. Ten następnie – z racji przedwczesnej śmierci konsoli – stał się grą switchową. A teraz, pięć lat później, ogłoszono, że studio dogadało się z Sony i gra będzie czasowym konsolowym ekskluziwem na PS4 i PS5. To wszystko trochę przyćmiło fakt, że produkcja wygląda fenomenalnie. Nawet jeśli na razie trudno jej się ustrzec porównań do Zeldy czy Soulsów.

Haven

PC, PS4, XBO, NS | RPG, miłość | The Game Bakers | 2020

The Game Bakers, czyli ci ludzie od Furi, pracują nad nieźle rokującym erpegiem. Zakochana para (niestety nie Jacek i Barbara, a taka była okazja) uciekła na obcą planetę – i teraz musi jakoś na niej przeżyć, czyszcząc ją z jakiejś paskudnej mazi, walcząc z potworami, rozbudowując swój obóz i raz na jakiś czas przytulając się czy dając sobie buziaczki. Tak zupełnie poważnie: ta bezpośrednia chemia między protagonistami cieszy, bo nie jest to często poruszany temat. A i sama gra wygląda niczego sobie.

Destruction AllStars

PS5 | vehicular combat | Lucid Games | data nieznana

TAK! Nieczęsto mamy okazję wpisywać „vehicular combat" w miejscu gatunku w metryczce. Po części dlatego, że tego typu gier ukazuje się niewiele, a po części dlatego, że sporo z nich to (nomen omen) szroty. Ta zapowiada się rewelacyjnie – zwłaszcza że w kwestiach wizualnych nic tu nie śmierdzi niskim budżetem, a do ogólnie przyjętych zasad gatunku (jeździsz samochodem i kasujesz inne samochody) dorzucono jeszcze... uciekanie na piechotę. I zespół barwnych postaci, które aż chce się wybierać.

Resident Evil Village

PC, PS5, XBX | survival horror | Capcom | 2021

Nie dziwi, że Capcom woli nazwać grę „Village", ósemkę sprytnie ukrywając w podtytule, niż odstraszać ludzi, którzy nie grali w poprzednie siedem części. Fakty są jednak takie, że gra będzie spajać RE7 z resztą serii – protagonistą ma być znów Ethan Winters, a jego nowym koszmarem... Chris Redfield, który powrócił jako złoczyńca. To chyba oznacza, że jego gościnny występ pod koniec „siódemki" przestał być spoilerem? Tak czy siak o grze nie wiadomo wiele ponad to, że powstaje na RE Engine i będzie w FPP.

Baldur's Gate 3

PC | RPG | Larian Studios | data nieznana

Pewnie narażę się teraz kilku osobom, ale jeśli studio robiące prawdopodobnie najlepsze nowożytne erpegi dostaje licencję na zrobienie kontynuacji jednej z najważniejszych erpegowych serii, to naprawdę nie ma powodów do jęczenia. A już na pewno nie jest nim turowy system walki. Zwłaszcza że Larian ewidentnie zna i rozumie Dungeons & Dragons – no i samego Baldur's Gate'a. Jako że studio ma w zwyczaju współtworzyć gry w oparciu o regularny feedback fanów, w sierpniu powinien wystartować wczesny dostęp.

Samurai Jack: Battle Through Time

PC, PS4, XBO, NS | hack and slash | Soleil | lato 2020

Dlaczego powinniśmy jarać się grą na licencji Samuraja Jacka? Po pierwsze dlatego, że nad grą pracuje Genndy Tartakovsky, twórca pierwowzoru. Po drugie dlatego, że Samurai Jack otrzymał w 2017 roku piąty sezon skierowany do dorosłego odbiorcy. Po trzecie dlatego, że za produkcję gry odpowiedzialne jest japońskie Soleil złożone z ludzi, którzy pracowali przy takich seriach jak Ninja Gaiden czy Dead or Alive. Gra nie wygląda oczywiście tak dobrze jak czołowe slashery od Capcomu czy Platinum – ale wystarczająco dobrze.

Fights in Tight Spaces

PC | taktyczna karcianka o stylówie Superhota | Ground Shatter | trzeci kwartał 2020

Tak, tak – co druga gra pokazana podczas tegorocznego prawie-E3 to card battler. Ale ten wygląda jak Superhot – i wystarczy jeden rzut oka, żeby zrozumieć całość rozgrywki. Jak podpowiada sam tytuł, walczyć będziemy w ciasnych przestrzeniach – w stylu typowych taktyków, przy wykorzystaniu elementów otoczenia. Na papierze brzmi to świetnie – czas jednak pokaże, czy spory potencjał zostanie wykorzystany. W końcu ruchy wybierane są losowo z talii kart, a to zawsze ogranicza zakres strategii.

Total War Saga: Troy

PC | strategia | Creative Assembly | 13 sierpnia 2020

Na Steamie widnieje data premiery „2021". A to dlatego, że gra będzie przez rok ekskluziwem dla Epic Games Store. Mało tego: Epic Games postanowiło wykorzystać piętę achillesową (ha!) pecetowych graczy i przez pierwsze 24 godziny od premiery będzie rozdawało grę za darmo. Co prawda ludzie narzekają nie tylko na ten romans z Epikiem, ale i chociażby na zbyt baśniowe (i za mało historyczne) podejście do historii Troi. No ale za darmo nie weźmiecie?

Potionomics

PC | RPG, prowadzenie sklepu | Voracious Games | data nieznana

Pierwsze dwie myśli po zobaczeniu rozgrywki z Potionomics to: „o, symulator sklepu z potionami" oraz „u, ale ładne te animacje". Tego drugiego oczywiście nie da się tu pokazać, więc napiszę coś o tym pierwszym. W Potionomics zajmiemy się zbieraniem składników, tworzeniem mikstur, targowaniem się z klientami, rozwijaniem i dekorowaniem sklepu... no i zbijaniem fortuny. No i fajnie. Szkoda, że na premierę najwyraźniej przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać.

SkateBIRD

PC, XBO, NS | ptaki na deskorolkach | Glass Bottom Games | 2021

SkateBIRD (nie wiem, czy te wielkie litery w tytule były potrzebne) to gra, która powstała z dwóch miłości: do skejterskich symulatorów i słodkich ptaszków. Zalety takiego połączenia są dwie: ptaszki są urocze, a że mają skrzydła, to i łatwiej im utrzymać się w powietrzu. Jeśli w grze nie będzie żadnego żenującego dowcipu na temat nazwiska Tony'ego Jastrzębia, to będę bardzo zawiedziony. Czy wspomniałem już, że ptaszki są super?

Midnight Ghost Hunt

PC | FPS, pogromcy duchów | Vaulted Sky Games | data nieznana

Midnight Ghost Hunt łączy dwa ponadczasowe koncepty: zabawę w chowanego i „Pogromców duchów". To multiplayerowy, trochę horrorowy FPS, w którym gramy jako duchy lub łowcy. Te pierwsze mogą opętywać meble, a ci drudzy posiadają specjalne, antyzjawowe spluwy. Pogromcy mają czas do północy – kiedy zegar wskaże dwunastą, duchy przybierają na mocy i to one rozpoczynają łowy. To rzecz tylko do multi – nie ma kampanii dla pojedynczego gracza.

Gestalt: Steam & Cinder

PC, PS4, XBO, NS | metroidvania | Metamorphosis Games | 2020

Amatorzy metroidvanii są ostatnio tak rozpieszczani, że może nawet lepiej, że Konami ma ich gdzieś. Jakiś balans w kosmosie być musi. Twórcy Gestalt nie chowają swoich inspiracji, trudno im też ukryć, że ich produkcja zapowiada się na ósmy cud świata – od walki po projekty postaci, przeciwników i w sumie całą resztę. Będzie rozwój postaci, opcjonalne questy poboczne, podejmowanie decyzji i tak dalej. Wątpię jednak, żeby cokolwiek dorównało warstwie wizualnej, która – zwłaszcza w ruchu – zapiera dech.

Sackboy: A Big Adventure

PS5 | platformówka | Sumo Digital | data nieznana

Sumo Digital (LittleBigPlanet 3, Snake Pass) nie robi nowego LBP, tylko czysto platformowy spin-off. Na dodatek ewidentnie inspirowany Super Mario 3D World, a więc skupiony na co-opie i z automatyczną kamerą. Jest się czym ekscytować, zwłaszcza że gatunek nie jest przecież tym ludziom obcy, a materiały z rozgrywki sugerują mnóstwo dobrej zabawy. Trzymam kciuki, żebyśmy za parę lat o Sackboyu mówili głównie w kontekście dobrego platformowania (z którym siłą rzeczy w przeszłości bywało różnie).

The Forgotten City

PC, XBO | RPG | Modern Storyteller | zima 2020

Była kiedyś taka gra: Skyrim. Względnie popularne było jej modowanie. A jeden konkretny mod został obsypany nagrodami – w tym tą od National Writers' Guild. Teraz twórcy w oparciu o niego robią całą grę, w której rozwiążemy zagadkę zabójstwa w podziemnym mieście. Spodziewajcie się produkcji dobrze napisanej i niezbyt urodziwej – twarze na przykład wyglądają, jakby gra nadal bazowała na jakimś dziele Bethesdy.

Sherlock Holmes: Chapter One

PC, PS4, PS5, XBO, XBX | przygodowa | Frogwares | 2021

Młody Sherlock Holmes nie jest może nowością dla świata, ale dla Frogwares – owszem. W grze poznamy historię Sherlocka sprzed przyjaźni z Watsonem i pełnoetatowego detektywowania. Przeprowadzimy śledztwo dotyczące śmierci matki Holmesa, eksplorując egzotyczną, dziewiętnastowieczną wyspę. A pomoże nam jakiś inny najlepszy przyjaciel, Jon – bez „h" – który pewnie okaże się złoczyńcą albo umrze, bo jak inaczej wyjaśnić, że nie ma go w życiu starszego Sherlocka? Zaraz... czy to była dedukcja?!

Sonic powraca

KUL Tegoroczny film o superszybkim jeżu doczeka się sequela, ponownie w reżyserii Jeffa Fowlera, a także Pata Casey i Josha Millera na stanowiskach scenarzystów. Nie wiadomo nic o obsadzie, ale strzelamy, że w swoich rolach powrócą Ben Schwartz, James Marsden i Jim Carrey.

www.paramount.com

Slay the Spire na telefonach

PC And iOS Kiedy to czytasz, fantastyczny roguelike Mega Crit (najlepszy tytuł 2019 wg 9kier i enkiego) powinien być już na telefonach i tabletach – w chwili wysyłki CDA do druku jeszcze go nie ma, ale miał wyjść w czerwcu. Niestety na razie tylko na sprzętach Apple'a – wersja na Androida pojawi się później.

www.megacrit.com

The Last of Us: 1986

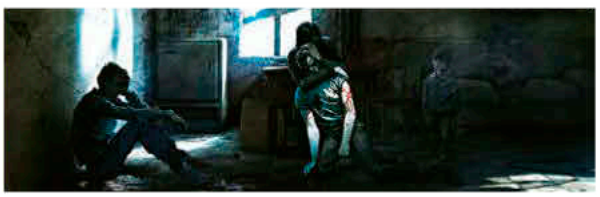
KUL (Przynajmniej) pierwszy odcinek serialu na podstawie serii Naughty Dog zostanie wyreżyserowany przez Johana Rencka, co w połączeniu ze scenariuszem Craiga Mazina każe oczekiwać dzieła na miarę „Czarnobyla". Czy pojawią się w nim wątki tylko z pierwszej części TLoU, czy także ze świeżo wydanego sequela, nie wiemy.

www.thelastofus.playstation.com

8 173 874

dolary (prawie 32,5 mln. zł) zgromadziło itch.io, sprzedając na swojej platformie Bundle for Racial Justice and Equality – paczkę gier mającą wspierać równość niezależnie od pochodzenia etnicznego. Akcja była efektem protestów w USA, a cały dochód (163% planowanej kwoty) trafił po połowie do dwóch organizacji: NAACP Legal Defense and Educational Fund oraz Community Bail Fund. Zestaw gier kosztował zaledwie 5 dolarów i początkowo zawierał kilkaset produkcji, lecz codziennie twórcy dorzucali do puli kolejne – ostatecznie w cenie biletu do kina można było otrzymać paczkę aż 1741 tytułów, wśród których oprócz gier (w tym Celeste, Night in the Woods, A Short Hike) znalazły się także programy i inne projekty. Gdyby kupować je osobno, należałoby wydać prawie 9,5 tysiąca dolarów.

bit.ly/3enaHYg



This War of Mine w szkołach

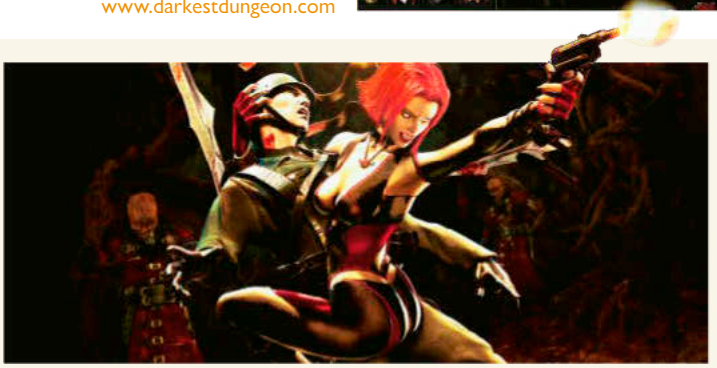
PC PS4 XBO NS And iOS Hybryda gatunkowa 11 bit studios, koncentrująca się na przetrwaniu cywili w czasie wojny, trafiła do nieobowiązkowego kanonu lektur. Trafi do wszystkich polskich szkół średnich, przeznaczona do nauczania pełnoletnich uczniów na zajęciach z przedmiotów humanistycznych: socjologii, etyki, historii i filozofii. To przełomowy moment zarówno dla branży gier, jak i edukacji – niewykluczone, że z czasem do This War of Mine dołączą kolejne gry.

www.11bitstudios.com

Nadjechał Cyrk Rzeźniczki

PC Tryb PvP przyjechał do Najmroczniejszej Posiadłości. Na arenę Rzeźniczki wkroczyć mogą – za darmo – wszyscy posiadacze podstawowej wersji Darkest Dungeon, i to niezależnie od postępów w kampanii. 9kier zdążyła już trochę pograć po premierze i była oczarowana mimo obecności poważnych bugów – o jej wrażeniach możecie poczytać w „Sprawdzam" pod pierwszym z poniższych linków.

bit.ly/2Y7Q2BU
www.darkestdungeon.com



BloodRayne powróci

PC Znana przede wszystkim nastolatkom z początków XXI wieku marka związana z przygodami ponętnej dhampirzycy Rayne zmieniła właścicieli. Od Majesco odkupiło ją Ziggurat Interactive, które ostatnimi czasy wydaje się specjalizować w odświeżaniu zakurzonych branżowych własności intelektualnych. Choć studia Terminal Reality już nie ma, jego byli pracownicy pracują już ponoć nad odświeżeniem pecetowych odsłon BloodRayne. Oby tylko gier, bo powrotu Uwe Bolla za kamerę chyba nikt z fanów sobie nie życzy.

ziggurat.games

JUMANJI 2020

JUŻ WKRÓTCE

Death Stranding
PC Szedł, szedł, aż w końcu dotarł na pecety.

14.07

Drake Hollow
PC, XBO Twórcy The Flame in the Flood wracają – tym razem z kooperacyjnym survivalem.

17.07

Ghost of Tsushima
PS4 Japoński asasyn bez Ubisoftu.

17.07

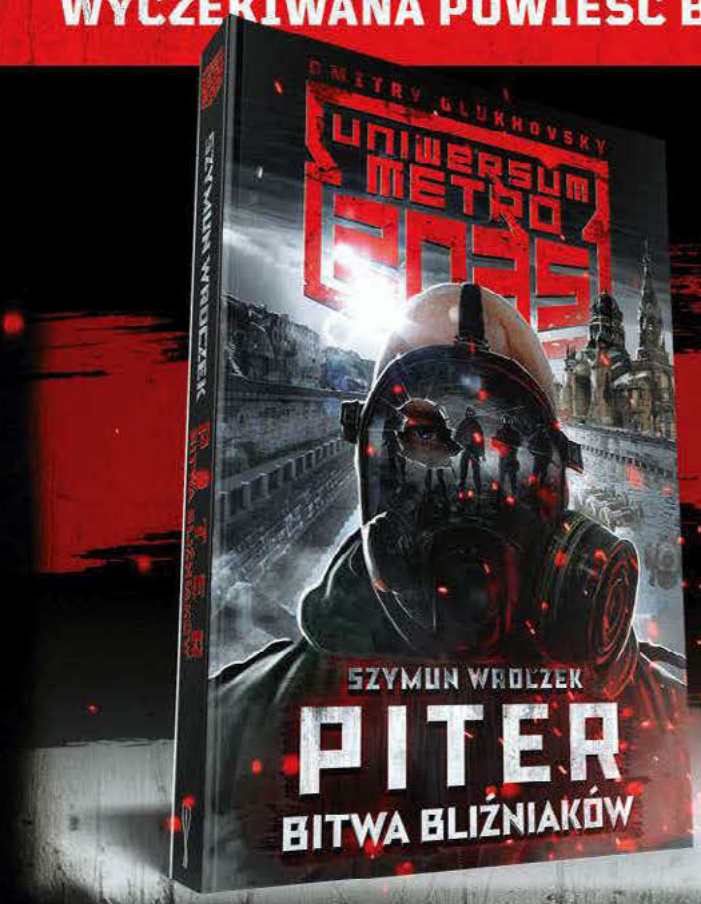
TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
CZERWIEC	
30 Hunting Simulator 2 (FPS)	PS4, XBO
30 No Straight Roads (rytmiczna/akcja)	PC, PS4, XBO, NS
30 The Legend of Heroes: Trails of... (RPG)	NS
LIPIEC	
03 Marvel's Iron Man VR (akcja)	PS4
07 Catherine: Full Body (logiczna)	NS
09 Kingdom Majestic (RTS)	PS4, XBO, NS
10 Deadly Premonition 2: A Blessing In... (akcja)	NS
10 F1 2020 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
10 Story of Seasons: Friends... (symulator farmy/RPG)	NS
10 Sword Art Online: Alicization...(RPG/akcja)	PC, PS4, XBO
14 Death Stranding (akcja)	PC
14 Story of Seasons: Friends...(symulator farmy/RPG)	PC
14 void tRrLM(); //Void Terrarium (RPG)	NS
16 Bounty Battle (bijatyka)	PC, PS4, XBO, NS
16 Hunting Simulator 2 (FPS)	PC
16 Paws and Soul (przygodowa)	PC
17 Drake Hollow (akcja/survival)	PC, XBO
17 Ghost of Tsushima (akcja)	PS4
17 Paper Mario: The Origami King (RPG)	NS
17 Warhammer 40,000: Mechanicus (taktyczna)	PS4, XBO, NS
21 Rock of Ages 3: Make... (platformowa/tower defense)	PC, PS4, XBO, NS
23 Röki (przygodowa)	PC
28 Destroy All Humans! (akcja)	PC, PS4, XBO
28 Othercide (taktyczna)	PC, PS4, XBO
28 Skater XL (sportowa)	PS4, XBO, NS

Dział Info przygotował: 9ker, enki, spikain.

REKLAMA

REKLAMA

WYCZEKIWANA POWIEŚĆ BESTSELLEROWEJ SERII POSTAPO



DMITRY GLUKHOVSKY
UNIWERSUM METRO 2035
SZYMUN WROCZEK
PITER
BITWA BLIŹNIAKÓW

Okrutna przeszłość Ubera ciągnie się za nim niczym krwawy ślad z rozprutego brzucha. Ten czerwony skinhead nie zawsze był dobry i zdecydowanie nie zawsze sprawiedliwy.

Teraz nieustannie spłaca swoje długi.

Dziesięć lat przed wojną wegańską przypadkowo trafił na stację Obwodny Kanał, terroryzowaną przez smoka oraz służących mu ludzi.

Kiedy nastaje wojna wegańska – czas wielkiego przelewu krwi – a na tyłach imperium wybucha bunt niewolników, Uber zbiera oddział zabijaków i zbirów. Tylko tak zyska cień szansy na uratowanie stacji Obuchowo.

Problem w tym, że smok być może wciąż żyje. I to w nim.

Cyniczny szumowina i popaprany anioł. Człowiek, który swoje przezwisko nosi dumnie jak sztandar. Uber.

Już dziesięć lat czekamy na zakończenie tej historii, która nikogo nie pozostawia obojętnym.

Nowa powieść Szymuna Wroczka ujawni o Uberze wszystko... no, może prawie. Jego droga wydaje się nie mieć końca, a Bitwa Bliźniaków wcale nie jest kropką na końcu zdania – lecz spektakularnym przecinkiem!

DMITRY GLUKHOVSKY

UNIWERSUM METRO 2033 UNIWERSUM METRO 2035 insignis

- PRODUCENT: BLOOBER TEAM
- DATA: ŚWIĘTA 2020
- MULTI: BRAK

SILENT HILL • HORROR • AKIRA YAMAOKA • KRAKÓW

THE MEDIUM

Kraków jeszcze nigdy tak jak dziś – nuci: **Ninho**

W każdej sekundzie zwiastuna The Medium czuć ducha Silent Hill. Muzykę współtworzy legenda Cichego Wzgórza, Akira Yamaoka, a Kraków w jednej chwili może przeistoczyć się w krainę z koszmarów niczym w klasyku Konami.

Swego czasu pojawiła się nawet plotka, zgodnie z którą Bloober Team przygotowuje nową część serii Silent Hill. Koniec końców okazało się, że zamiast do zamglonego miasteczka na Cichym Wzgórzu udamy się do zasmogowanego miasta w Polsce. Podczas rozmowy ze mną, producent gry Jacek Zięba przyznał, że grę na różnych etapach widziało sporo ludzi, sam Yamaoka również był w Krakowie – to dość, by pojawiły się pogłoski. Blooberzy zajmują się jednak tylko The Medium. Przynajmniej w tej chwili.

Nie miał takiej mocy i...

W grze wcielimy się w tytułowe medium, Mariannę. Kobieta ma dostęp do dwóch światów – rzeczywistego oraz duchowego – i może swobodnie się między nimi przemieszczać. To właśnie tym Blooberzy tłumaczą, dlaczego gra, która w fazie koncepcyjnej znajduje się od lat, dopiero teraz doczeka się realizacji. Jak sami podkreślają – nadchodząca generacja w końcu pozwoli ziścić wizję The Medium w taki sposób, jak to sobie wyobrażali. Jak to możliwe, że konsole, na których pojawiły się takie perełki graficzne jak Red Dead Redemption 2 czy the Last of Us Part II, nie byłyby w stanie poradzić sobie z grą, która na pierwszych fragmentach gameplayu wcale nie wygląda next-genowo?

– *Nie zawsze chodzi o grafikę* – mówił Zięba – *Hardware konsoli odpowiada za wiele rzeczy, których gracz nie widzi. Dlatego mając bardzo mocne, w porównaniu z obecną generacją, podzespoły, znika wiele dotychczasowych ograniczeń.* Niestety, developerzy nie mogą mówić o głównej mechanice, która jest jednym z najważniejszych powodów next-genowości The Medium – poznamy ją dopiero w najbliższych tygodniach. Wiemy już jednak, że **zamiast przełączania się między dwoma światami, dostaniemy właściwie dwie gry renderowane w tym samym czasie**. Wiąże się to bezpośrednio z mnogimi awatarami Marianny w obu rzeczywistościach. Wciąż nie wiadomo, na jakiej zasadzie będzie to działać, jednak w najprostszym ujęciu **gracz będzie wykorzystywał jeden ze światów, by wpłynąć na drugi**. Nie brzmi to jak przełom i coś, co ma „odróżniać ich od wszystkich innych", pozostaje więc czekać na ogłoszenie krakowskiego studia odnośnie do wspominanego już „ficzera".

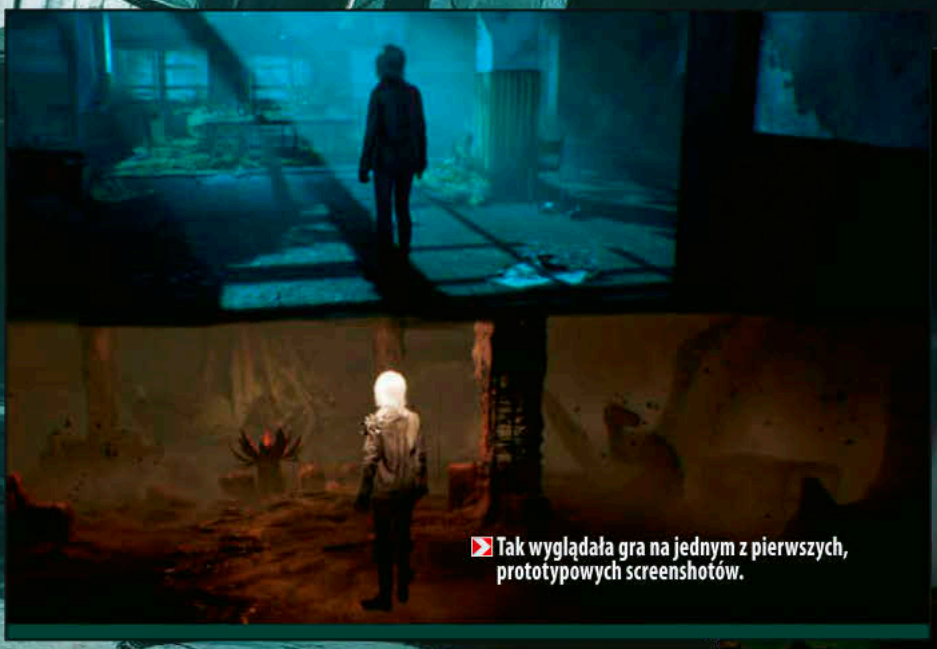
...może to ten deszcz

Lead designer, Wojciech Piejka, zapewniał mnie, że The Medium to kolejny krok rozwoju Bloober Team na każdym poziomie. Nic dziwnego, zważywszy że gra ma być dwa razy większa niż pierwsza produkcja wydana we współpracy z Microsoftem – Blair Witch. Zarówno tej produkcji, jak i wszystkim poprzednim produkcjom studia zarzuca się często zbyt małą interaktywność. The Medium nie ma być pod tym względem krokiem, tylko krótkim spacerem naprzód. Jak możemy wyczytać w raporcie finansowym za rok 2019: *Nadchodzące projekty to gry, które będą już bardziej „gameplayowe", w każdym z nich wdrażamy nowe rozwiązania technologiczne (jak choćby patentowany system rozgrywki w The Medium).* Choć wciąż wiemy niewiele, twórcy zapewniają, że Marianna będzie miała kilka sposobów na rozwiązywanie problemów, najczęściej wymagających opuszczenia ciała i udania się na eksplorację drugiego świata.

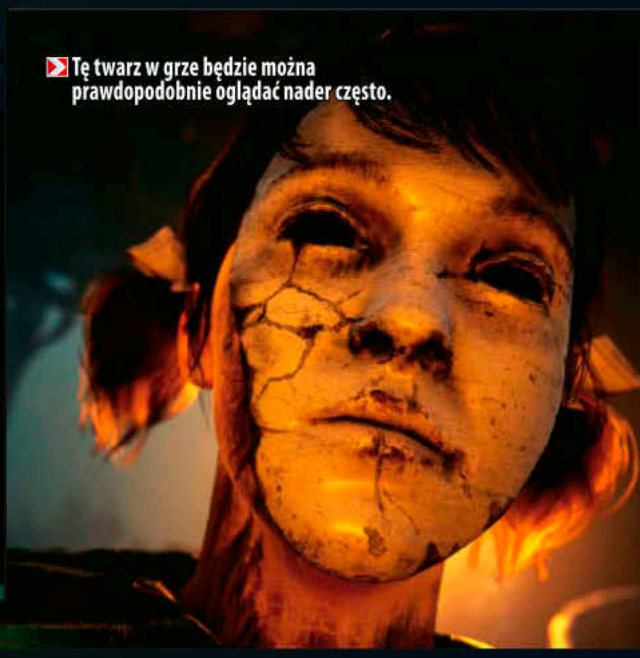
Choć za każdym razem, gdy próbowałem dowiedzieć się czegoś więcej na temat

Dwa światy, dwa soundtracki

W grze obecne będą dwie ścieżki dźwiękowe – jedna autorstwa Arkadiusza Reikowskiego z Bloober Team, a druga legendarnego Akiry Yamaoki. Do spotkania z kompozytorem doszło podczas Tokyo Games Show – po zobaczeniu gameplayu z The Medium twórca soundtracku do pierwszych Silent Hillów miał powiedzieć: – Wspomnieliście, że robicie dwie gry. Chcę pracować przy obu.



Tak wyglądała gra na jednym z pierwszych, prototypowych screenshotów.



Tę twarz w grze będzie można prawdopodobnie oglądać nader często.

Marianna będzie miała dostęp do świata duchowego.

wspomnianego wyżej patentu, dwójka developerska – *można nas nazwać mamą i tatą tego projektu,* mówili – nabierała wody w usta, to z pomocą domysłom przychodzą sprawozdania finansowe spółki z ostatnich kilku lat. Można w nich wyczytać, że **The Medium to produkcja „oparta o koncepcję symultanicznej rozgrywki na dwóch ekranach"**. Zięba i Piejko zapewniali mnie, że nie chodzi o grę na dwóch monitorach... może więc drugim ekranem będzie np. smartfon? Wszak pomysł na straszenie gracza poza faktyczną rozgrywką przy użyciu telefonu miał już Kojima przy skasowanym P.T. Za powyższą teorią przemawia również kolejny wpis ze sprawozdania: *„Wysokie wymagania sprzętowe The Medium (konieczność jednoczesnego renderowania dwóch, odmiennych światów rozgrywki – czyli de facto uruchomienia dwóch gier o wysokiej liczbie detali jednocześnie na jednej platformie) wymagały pozyskania do współpracy znaczącego partnera technologicznego. Udało się takiego znaleźć w postaci Microsoft Corporation, z którym to podmiotem została zawarta w dniu 7 maja umowa.* Kto natomiast, jak nie Microsoft posiada infrastrukturę grania w chmurze o nazwie xCloud?

O ile powyżej strzelam na ślepo, to w raporcie z 2017 roku możemy także przeczytać o dofinansowaniu w wysokości 10 milionów złotych na prace badawcze mające na celu „opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza". Czyżby właśnie unikalne doświadczenie grozy miało odróżniać The Medium od wszystkich innych gier?

Może to przez mgłę

Dość jednak dywagacji – wróćmy do tego, co zostało już potwierdzone. Główną zmianą względem poprzednich gier studia, poza większą interaktywnością, jest postawienie na **widok z perspektywy trzeciej osoby** zamiast FPP. W dodatku w The Medium kąty widzenia mają być „sztywne" – podobnie jak w klasycznych Silent Hillach i grach z serii Resident Evil. Twórcy zapewniają jednak, że sposób przedstawienia rozgrywki będzie dostosowany do standardów 2020 roku i kiedy będzie trzeba, kamera podąży za Marianną. Taki sposób przedstawiania rozgrywki ma pozwolić na dostarczenie „filmowego" doświadczenia dla graczy. TPP wpłynie natomiast na narrację – jeśli ktoś będzie umierał w ramionach Marianny, dzięki perspektywie trzeciej osoby, możliwe będzie pokazanie emocji, jakie malują się na twarzy bohaterki.

Twarzy, której postaci użyczy Weronika Rosati (aktorkę, podobnie jak Marcina Dorocińskiego, zobaczyliśmy na premierowym trailerze). Tym, co również rzuciło się podczas pierwszej prezentacji w oczy, był styl duchowego świata The Medium. **Twórcy nie ukrywają inspiracji twórczością Zdzisława Beksińskiego**, fani Silent Hilla również od razu poczują się jak w domu. Podobnie jak osoby mieszkające w Krakowie – Mariannę nawiedzają wizje morderstwa dziecka, związane z Hotelem Cracovia, do którego kobieta udaje się w zwiastunie. Słynny budynek odwzorowany został, jak zapewniają twórcy, z dbałością o najmniejsze szczegóły.

Ale w każdej twarzy ciągle widzę cię

W tym momencie The Medium pozostaje produkcją w dużej mierze tajemniczą. Rozmowa z developerami, zamiast przynieść nowe informacje, raczej rozjaśniła wątpliwości odnośnie do tych już znanych, a sprawozdania finansowe pozwalają na snucie teorii, bez pewności sukcesu. Pozostaje więc nam czekać na kolejny reveal, który nastąpi już wkrótce. **|CDA|**

Co z Cichym Wzgórzem?

Choć developerzy w rozmowie ze mną powiedzieli wprost, że wprawdzie „chcieliby, ale nie pracują nad nowym Silent Hillem", to spokoju nie pozostawia komunikat spółki Bloober Team z ósmego kwietnia. Dowiadujemy się z niego o zawarciu umowy z „globalnym wydawcą (...) dotyczącą produkcji gry, w oparciu o jeden z brandów posiadanych przez wydawcę". Ze względu na ustalenia oraz plany marketingowe – ogłoszenie szczegółów nastąpi jednak dopiero w 2021 roku. Pozostaje więc choć cień nadziei...

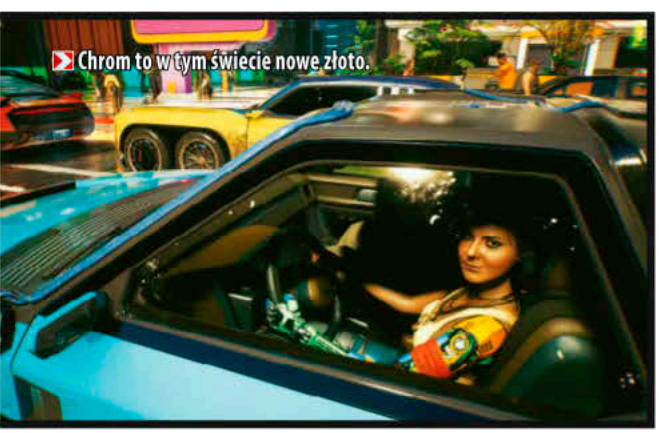
- PRODUCENT: CD PROJEKT RED
- DATA WYDANIA: 18 LISTOPADA 2020
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ DO PREMIERY
- MULTI: BRAK

RPG • CYBERPUNK

Zobaczył i uwierzył: **Witold**

Czy Cyberpunk 2077 sprosta oczekiwaniom graczy? Krótka odpowiedź: nie. Dłuższa: nie, ale i tak będziecie zachwyceni.

Nie będę ukrywał, do nowej gry Redów po prezentowanych dotychczas gameplayach podchodziłem sceptycznie. Studio zdecydowało się przecież na prawdziwą rewolucję, porzucając sprawdzone klimaty fantasy, trzecioosobową perspektywę czy nacisk na walkę wręcz na rzecz wszechobecnych neonów i implantów, akcji obserwowanej z oczu prowadzonej przez nas postaci oraz FPS-owych strzelanin. O jakość scenariusza nikt się przesadnie nie martwił – w końcu mówimy o twórcach Wiedźminów – ale tak radykalny zwrot pod względem rozgrywki niósł ze sobą ogromne ryzyko. Cztery godziny spędzone z tytułem upewniły mnie jednak, że CD Projekt postawił na właściwego konia.


Chrom to w tym świecie nowe złoto.

Enlarge your... everything

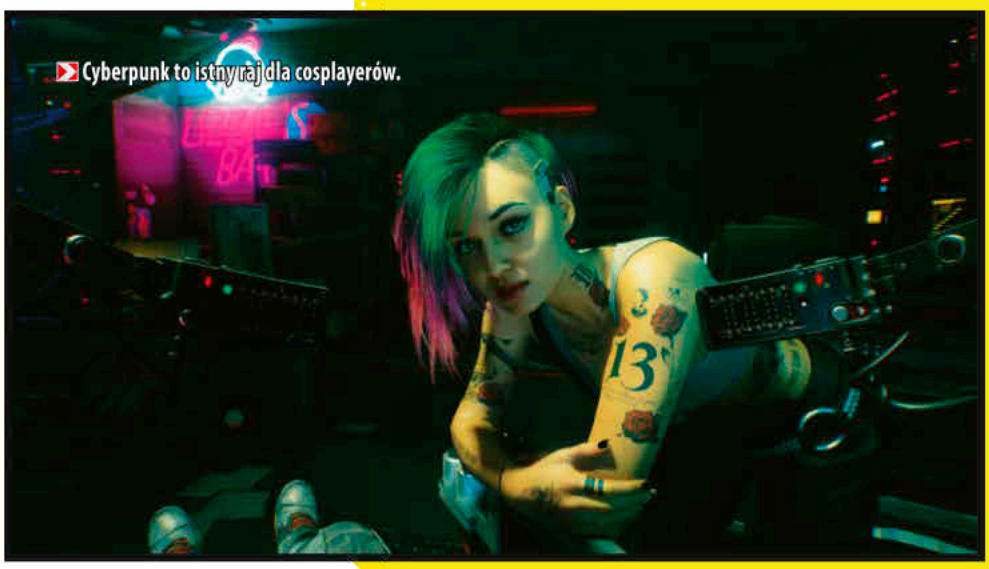
Cyberpunk już na dzień dobry oznajmia, jak bardzo zamierza być erpegowy. **Pole do popisu podczas tworzenia naszej własnej wersji V – głównego bohatera lub bohaterki – jest gigantyczne**: od wyboru typu ciała (męskiego lub kobiecego), przez m.in. kolor skóry, kształt nosa czy ust, kolory oczu i włosów, uczesanie, brodę, tatuaże, po długość i barwę paznokci, a także osławioną już możliwość określenia rodzaju naszych genitaliów (acz zaskakująco skromną jak na echo, jakie informacja o niej wywołała). Nie powinno nas to w żaden sposób szokować – w świecie, w którym chirurdzy plastyczni są równie popularni jak fryzjerzy, wygląd pozostaje właściwie jedynie kaprysem.

Z racji pierwszoosobowej perspektywy prowadzonej przez nas postaci znowu aż tak często oglądać nie będziemy, dlatego ważniejsze decyzje podejmujemy chwilę później. Zgodnie z gatunkowymi prawidłami do rozdania mamy garść punktów cech, jakie rozdysponujemy pomiędzy znajomość technologii, refleks, inteligencję, tężyznę oraz bycie cool (wbrew pozorom nie jest to odpowiednik charyzmy, ale zdolność zachowania zimnej krwi). **Największy wpływ na grę ma jednak pochodzenie protagonisty** – od tego, czy zaczniemy zabawę jako błądzący bez celu wagabunda (nomad), wychowany na ulicach Night City wyrzutek (street kid), bądź dumny trybik korporacyjnej maszyny (corpo), zależy zaskakująco dużo.

Zagrać będzie warto nawet dla samego scenariusza.

Pamiętaj, gdzie się urodziłeś

Każda z wymienionych życiowych ścieżek ma bowiem swój własny prolog, dzięki któremu możemy spojrzeć na świat Cyberpunka z innej perspektywy. Jako ambitny wąsaty corpo dałem się więc we wstępie do przygody wplątać w spisek na najwyższych szczeblach macierzystej


Cyberpunk to istny rajdla cosplayerów.

Mózg tańczy

Dla znudzonych VR-em w uniwersum Mike'a Pondsmitha czeka o wiele bardziej ekstremalne doświadczenie – Braindance. Technologia ta pozwala poczuć odbiorcy wszystkie bodźce (a nawet więcej) zarejestrowane przez specjalny implant w ciele operatora. Oprócz rozrywki BD zapewnia także wsparcie w śledztwach – w czasie gry przeprowadzamy za jego pomocą szereg takowych, dowolnie przewijając nagrania (także z perspektywy trzeciej osoby – nie pytajcie, jak to działa), szukając źródeł ciepła, podsłuchując rozmowy czy analizując dokumenty.

firmy, przez co – nie zagłębiając się w zbędne szczegóły – wylądowałem w lokalnym odpowiedniku rynsztoku bez pieniędzy, z zawirusowanymi wszczepami oraz zszarganą reputacją. Na szczęście pomocną dłoń wyciągnął do mnie mój kompan Jackie i razem rozpoczęliśmy karierę najemniczego duetu, mającego łatwy cel: wieczną chwałę i konto pełne eurodolarów.

Moja korporacyjna przeszłość nie poszła mimo wszystko na marne. Podczas sporej części dialogów miałem okazję zabłysnąć wiedzą z dawnego życia: jasne, czasem jedynie by pochwalić się znajomością ekskluzywnych hoteli przed nowo poznaną damą, ale nierzadko pomagało mi to zdobyć więcej informacji czy wręcz uratować życie dzięki znajomości procedur. Nieraz przydatne okazywało się też inwestowanie w znajomość technologii – jak w końcu lepiej zdobyć sympatię chłodnej Netrunnerki, niż wdając się z nią w szczegółową dyskusję na temat używanego sprzętu? Już teraz mogę potwierdzić: skill checków (oraz, hm, background checków?) nie zabraknie.

Nie ufaj nikomu

Cały Cyberpunk wyborami stoi. Na każdym kroku okazuje się, że ktoś chce wyrolować kogoś, kto dla odmiany próbuje zrobić na szaro drugą stronę, a tymczasem kontaktuje się z nami jeszcze jedna osoba, proponująca wyprowadzenie w pole pozostałych. Kiedy w ramach misji zleceniodawca kieruje nas do swojego kontaktu, ten proponuje nam zignorowanie pośredników i podzielenie się zyskami pół na pół. Rzecz jasna przy okazji kolejnego spotkania możemy wsypać niedoszłego spiskowca. To wszystko jest oczywiście tylko zgrabną iluzją (jak zgrabną, przekonamy się dopiero, kiedy zagramy więcej niż raz), jednak faktycznie byłem w stanie uwierzyć, iż moje decyzje mają wpływ

Strzelanie potrafi być tak satysfakcjonujące, na jakie wygląda.

na fabułę. **W Night City na luksus zaufania mogą bowiem pozwolić sobie wyłącznie zmarli** – a i to pewnie nie zawsze.

Niech za przykład działania powyższych systemów w akcji posłuży zadanie znane fanom z poprzednich prezentacji. W ramach przygotowań do skoku miałem zdobyć drona i czip skradzione Militechowi. Gdy byłem już w drodze do kryjówki gangu Maelstrom, odezwała się do mnie przedstawicielka poszkodowanej korporacji. W ramach „dobrowolnej" (acz w pełni opcjonalnej) współpracy miałem przekazać Maelstromom jako zapłatę wręczoną mi przez nią sumę. Korporacyjne doświadczenie pozwoliło mi przejrzeć jej zamiary (wirus zainstalowany na karcie), chociaż w odpowiedzi usłyszałem jedynie, iż nie jest to moje zmartwienie. Wiedziony intuicją (i pamiętający, jak niefortunnie potoczyły się wypadki na gameplayu przed rokiem) zhakowałem, co trzeba, a później w trakcie transakcji przekazałem bezpieczny już kartonik, przy okazji wyjawiając gangowi plan Militechu.

Ogniem i czipem

Tytuł pozwala nam wypracować własny modus operandi również w zakresie właściwej rozgrywki. Teoretycznie większość problemów możemy rozwiązać – jak w serii Deus Ex – hakowaniem, skradaniem się lub otwartą walką. W praktyce jednak mimo moich usilnych starań dwie pierwsze aktywności były raczej uzupełnieniem zabawy. **Niby przeciwników możemy ogłuszać (bądź zabijać z ukrycia) i odciągać ich w ustronne miejsce, ale jeden błąd na ogół niweczy cały misterny plan wcielania się w cyberninję.** Przy okazji włamów do komputerów wrogów (także tych zainstalowanych np. w pancerzach) z początku nie dysponujemy zbyt wieloma możliwościami: chociaż w specjalnym trybie widzenia wyłapywałem całkiem sporo obiektów do zhakowania, szybko okazało się, że niekoniecznie byłem w stanie zrobić z nimi cokolwiek przydatnego.

Dlatego właściwie wszystkie spotkania z wrażymi grupami kończyły się strzelaniną (nie oszukujmy się, jest to najszybsze »

Do ideału jeszcze sporo brakuje, ale już teraz widać, że Redzi wiedzą, co robią.

wyjście, co w warunkach ograniczonego czasowo pokazu jest nie do pogardzenia). Nie do końca wierzyłem, że Redom uda się akurat ten element ich nowej gry, ale – dzięki Cyberprzestrzeni! – **walka jest tutaj naprawdę przyjemna**. Przy każdym wystrzale czuć moc broni (nawet podstawowy pistolet brzmi i wygląda poważnie) i w zabawie nie przeszkadzają nawet paski życia przeciwników, ale znikają one w satysfakcjonującym tempie, szczególnie gdy trafiamy headshoty. Z kolei do starć wręcz ostatecznie nie zdołałem się przekonać – choć system ten zawiera wszystko, co niezbędne (bloki, kontry, uniki, ciosy szybkie oraz mocne), to krótki pasek staminy zniechęcał do eksperymentów. Kto wie, może gdybym spotkał nieco potężniejszych przeciwników... albo wbił kilka leveli?

Coaching dla oporonych

Samodoskonalenie się jest jednym z przykazań cyberpunku (przynajmniej tego w wydaniu Pondsmitha i Gibsona), więc nie mogło zabraknąć go i tutaj. **Rozwijamy właściwie wszystko** – przy awansach na kolejne poziomy rozdajemy punkty atrybutów na wspomniane już cechy, dzięki czemu możemy z kolei wykupywać przypisane im perki. Ich wybór jest zaś ogromny – preferujący np. hakowanie mogą rozszerzać zakres swoich działań na kolejne urządzenia, wynajdywać nowe metody radzenia sobie z problemami (chociażby wyłączenie wszystkich kamer w ramach jednej sieci) lub zwiększać margines błędu w specjalnej minigierce. Ulepszenia czekają na nas niezależnie od naszych ulubionych metod: poprawimy strzelanie z konkretnych typów broni, skradanie się czy walkę wręcz. A to przecież dopiero początek!

Cóż to byłby za przedstawiciel cyberpunkowego gatunku, gdybyśmy nie mogli instalować w naszym ciele implantów? **Transhumaniści narzekać nie będą mogli**: kilkanaście slotów na różnego rodzaju wszczepy, od standardowych usprawnień oczu np. zwiększających liczbę zbieranych przez nas danych, po tak egzotyczne zabawki jak ukrywane w nadgarstkach ostrza. Także i ekwipunkowi należy się nieco uwagi. Znajdywane ubrania oprócz własnych statystyk mają także miejsca na obdarzające je specjalnymi właściwościami czipy. Na broni możemy również montować różne lufy, celowniki, czy kompensatory odrzutu. **Poszukiwacze buildu idealnego znajdą tu na pewno coś dla siebie.**

Neonowe piękno

Największym osiągnięciem Redów jest jednak sam świat Cyberpunka. Wyjątkowy klimat bije tutaj z każdej animacji, fragmentu interfejsu, rozmowy czy lokacji. Tłumaczone w locie dialogi (chociaż nie zawsze konsekwentnie), dostrajający się obraz naszych implantów oczu, HUD wyświetlany bezpośrednio na siatkówce naszej postaci, wszechobecne porty, do których podłączamy się kabelkiem... Nie wspominając już o wszędobylskich protezach – **bohaterowie mienią się chromem, przechodnie obnoszą się swoimi wszczepami, członkowie gangów doprowadzają swoje ciała do ekstremum**, odczłowieczając się z pełną premedytacją...

To wszystko dzieje się w cieniu megakorporacji, które nie boją się otwarcie zabijać niewygodnych konkurentów czy urzędników, medyczno-militarnych oddziałów Trauma Team udających się do swoich subskrybentów z większym zapasem amunicji niż leków, grup bandytów porywających ludzi, aby wykrajać z nich co cenniejsze implanty, ludzi, dla których styl i szyk są ważniejsze od zdrowia, rodziny i życia... Można się nie zgadzać z wizjami przyszłości bądź tezami stawianymi przez cyberpunk, ale jednego im odmówić nie można: piekielnego piękna. A CD Projekt Red potrafi to oddać aż nadto.

Nie wszystko chrom, co się świeci

Niestety, grafika niekoniecznie dotrzymuje kroku wizji artystycznej. Zachwyca niektó-

Na naszej drodze spotkamy też weteranów wojen korporacyjnych.

Pacyfiści w Cyberpunku nie mają łatwego życia.

Jestem pewien, że polubicie się z Evelyn.

rymi modelami postaci (także pod względem samych projektów) czy efektami (sypiąca się ściana podczas strzelaniny, cudo), ale jednocześnie prezentuje się poza tym dość... zwyczajnie. Miasto wygląda świetnie, a zaśmiecone uliczki, dziesiątki bilbordów i plakatów faktycznie budzą uznanie, lecz **nie powinniście oczekiwać rewolucji w kwestii samej jakości obrazu**. Odrobinkę żal, szczególnie że oprawa dźwiękowa robi niesamowite wrażenie.

O poziom questów pobocznych nie mamy się co martwić, w końcu była to jedna z mocniejszych stron ostatniego Wiedźmina, a pozostałych aktywności nie byłem w stanie należycie przetestować. **Sama warstwa openworldowa zdaje się jednak odrobinę odstawać od reszty, kojarząc się z nieco uboższym kuzynem GTA V**: przypadkowa rozmowa ze zwalczającym implanty ulicznym kaznodzieją i upolowanie poszukiwanego bandyty walczącego z policją (nagrodzone jedynie przelewem), a także nieprzesadnie zaradni kierowcy na ulicach czy piesi z zapędami samobójczymi (policja zresztą przerwała pościg w 5 sekund od wypadku) odstają nieco poziomem od reszty produkcji.

Parę godzin po pokazie CD Projekt Red opóźnił premierę Cyberpunka o dwa miesiące – i nie powiem, żeby informacja ta mnie specjalnie zaskoczyła. Drobne błędy i odrobinę szalejące animacje towarzyszyły mi przez całą grę (odrzucony przez NPC-a śrubokręt nie mógł zdecydować się, gdzie właściwie znajduje się blat biurka), chociaż raz wyrzuciło mnie do pulpitu, a jednego zadania gra uparcie nie chciała zaliczyć. Nie nagrano także jeszcze kwestii niektórych postaci. **Poważniejszym problemem może być model jazdy** – przyjemny, jeżeli nie musimy skręcać o więcej niż 45 stopni, co w mieście niekoniecznie się sprawdza. Studio na pewno powinno zająć się też poprawą balansu umiejętności.

Jestem na tak

Jestem jednak przekonany, że warto będzie poczekać te kilkadziesiąt dni dłużej. Po czterech godzinach z grą mój dotychczasowy sceptycyzm gdzieś się ulotnił. **Zachwyciła mnie przedstawiona przez Redów wizja tego uniwersum**, dobrze napisane dialogi i naprawdę sympatyczne – lub w razie potrzeby antypatyczne – postaci. Nawet w obecnej, wciąż niedoskonałej formie Cyberpunk 2077 prezentuje się bardzo dobrze. Demo kończyłem z autentycznym żalem, że dalszą część fabuły poznam dopiero za pół roku – a przecież to właśnie za świetne historie cenimy CD Projekt. |CDA|

CIESZY

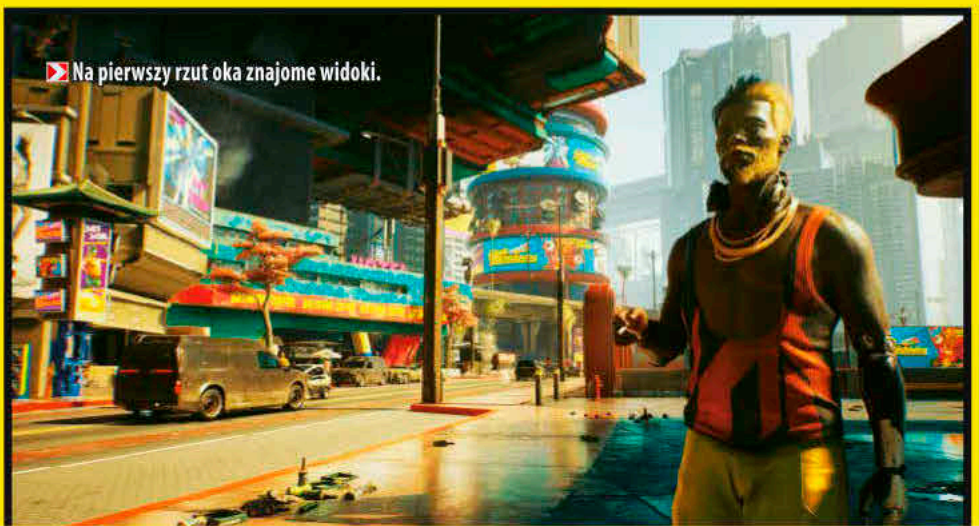
- ⊞ **dialogi, postaci, fabuła – słowem scenariusz**
- ⊞ **decyzję mające (nawet jeżeli iluzoryczną) wag**
- ⊞ **satysfakcjonująca walka**
- ⊞ **klimat świata**
- ⊞ **muzyka**

NIEPOKOI

- ⊟ **faworyzowanie rozwiązań siłowych**
- ⊟ **otwarty świat nie wydaje się niezbędny do szczęścia**
- ⊟ **ciągle sporo błędów**

Night City of Stars

Muzyka w Cyberpunku zasługuje na oddzielne kilka słów – brzmi cudownie inwazyjnie i agresywnie, atakując nas właściwie ze wszystkich stron. W samochodzie możemy posłuchać jednej z kilkunastu stacji radiowych, w odwiedzanych klubach ogłuszają nas basy, piosenki dobiegają nas z siedzib gangów. Gdyby tego było mało, odpowiednie utwory włączają się też podczas walk czy scen fabularnych – w ciszy nie pozostajemy właściwie nigdy.


Na pierwszy rzut oka znajome widoki.

„Night City – tu tradycja łączy się z nowoczesnością".

- PRODUCENT: BLACK FOREST GAMES
- DATA WYDANIA: 28 LIPCA 2020
- JAK ZAGRAĆ: DEMO NA GOG
- MULTI: BRAK

AKCJA • REMAKE

JUŻ GRALIŚMY!

Przypomniał sobie, jak to jest być ufolem: **Eugeniusz Siekiera**

Początki tej serii sięgają ery PS2 i pierwszego Xboxa, więc w przypadku chęci stworzenia remake'u jedynym rozsądnym wyjściem była wymiana każdego elementu graficznego – od tekstur i modeli, na przerywnikach filmowych skończywszy.

DESTROY ALL HUMANS!

By docenić skalę zmian, nie trzeba cofać się o dwie generacje; wystarczy spojrzeć na istniejącą reedycję DAH! z PS4, w której podciągnięto jedynie rozdzielczość obrazu. Na jej tle rzeczony remake **to w zasadzie kompletnie nowa gra**, która wzorem trylogii Crasha czy Spyro została zbudowana całkowicie od zera.

Inwazja na wesoło

Produkcja nieistniejącego już Pandemic Studios opowiadała o inwazji kosmitów, ale obserwowanej i rozgrywanej z perspektywy najeźdźców. Sarkastyczny ufol Crypto-137 należał do rasy Furonów, dysponującej wielkimi głowami, latającymi spodkami i futurystycznym sprzętem pozwalającym robić krzywdę na tysiąc szalonych sposobów. Do tego nie mającej zbyt dobrego zdania o mieszkańcach Ziemi. Dość powiedzieć, że za dominujący gatunek w pierwszej kolejności wzięli „mleczne wołowate", czyli poczciwe krowy. Od pierwszych minut **urzeka prześmiewczy ton tej farsy, której klimatem najbliżej chyba do filmu „Marsjanie atakują!"**. Innymi słowy Destroy All Humans! to inwazja z przymrużeniem oka, pełna sarkazmu, czarnego humoru, przerysowanych postaci i dowcipnych dialogów.

Demo prezentuje jedynie wstęp do kampanii, pierwszą misję i otwarty obszar do zaliczania celów opcjonalnych, w których możemy zapoznać się ze sterowaniem i podstawowym wyposażeniem naszego opryskliwego kosmity. Zakres możliwości jest spory – z obcym gatunkiem możemy szukać nici porozumienia, skanując wybranego delikwenta i odczytując jego myśli, smażyć go prądem, mocą psychokinezy podnosić i rzucać niczym szmacianą lalką, a z poległego truchła wyrwać mózg.

Kill 'Em All

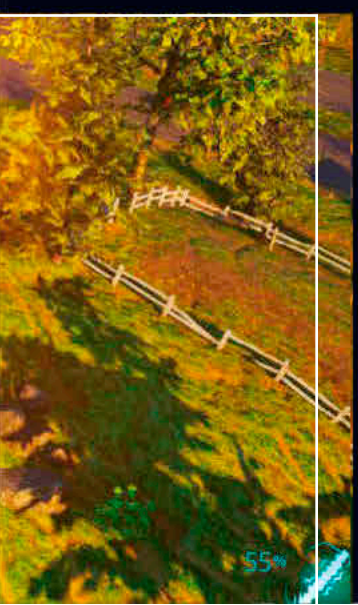
Cenne DNA robi tu za walutę, która posłuży do wykupywania na macierzystym statku dodatkowych talentów (bądź rozwoju już posiadanych). Dzięki sporej puli dostępnych środków zagłady w destrukcji ograniczać nas będzie głównie wyobraźnia. Do wychodzenia poza schematy skłaniają chociażby cele opcjonalne w rodzaju: zabij żonę farmera kurczakiem albo utop krowę w jeziorze.

Remake, który wzorem trylogii Crasha czy Spyro, został zbudowany od zera.

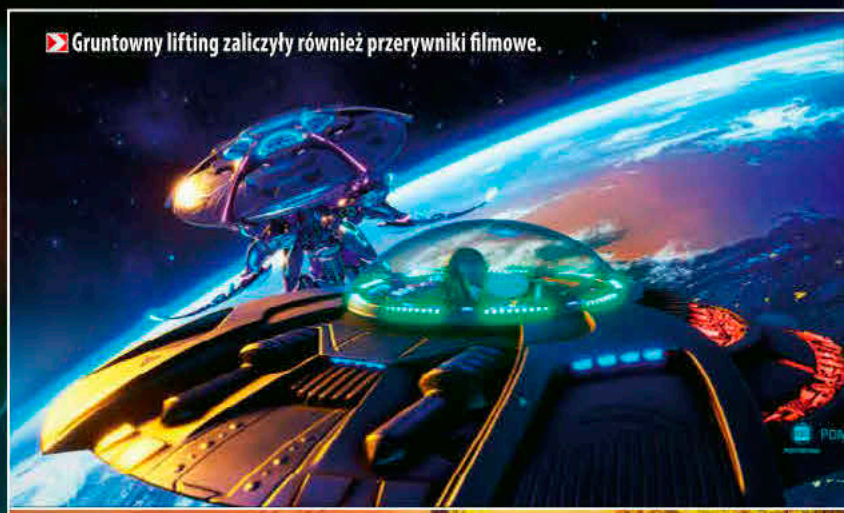
Crypto może wiele, a jeszcze większą siłę przebicia uzyskuje, gdy siądzie za sterami latającego spodka. Za sprawą promienia śmierci przeciętną wiejską

W latającym spodku jesteśmy niemalże niepokonani.

chałupę przerabia na wykałaczki, a czołgi okazują się mieć wytrzymałość puszki sardynek. W pełnej wersji znajdziemy więcej absurdalnego humoru, kapitalnych kreskówkowych landszaftów i kolejne umiejętności, dzięki czemu każde z zadań będzie można rozwiązać na wiele zabawnych sposobów. Promień dezintegrujący, sonda analna (!), detonator jonowy, czy może stara poczciwa hipnoza? Bez względu, z jakich metod skorzystacie, rozkaz jest klarowny – zatłuc wszystkich.



O tym, że **nie jest to remake robiony na kolanie, obliczony na szybki i łatwy zysk**, świadczy nie tylko solidnie uwspółcześniona oprawa graficzna, ale i zapowiedziane edycje specjalne. Wydawca szykuje aż dwie kolekcjonerki; w bogatszej, kosztującej „jedyne" 400 dolców wersji, otrzymamy między innymi mierzącą 60 cm figurkę Crypto, plecak i sporo mniejszych fantów. Mają rozmach, trzeba przyznać. **|CDA|**



Gruntowny lifting zaliczyły również przerywniki filmowe.

Ludzie to źródło cennego DNA, które pełni tu rolę waluty. Im więcej wyrwanych mózgów, tym lepsze zabawki odblokujemy.

Z krowami ciężko się dogadać, ale w charakterze celów ćwiczebnych sprawdzają się znakomicie.

CIESZY

- współczesna grafika – wszystko zbudowane od nowa
- humor, stylistyka, charakterny bohater
- duże pole manewru w eliminowaniu wroga

NIEPOKOI

- wizualnie to nowa jakość, gameplayowo wcale niekoniecznie
- zapowiedziano tylko jedną całkowicie nową misję

- PRODUCENT: BLACKBIRD INTERACTIVE
- DATA WYDANIA: 2021
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (80 ZŁ)
- MULTI: BRAK

SYMULATOR • ROZBIÓRKA W KOSMOSIE • WIRTUOZ PALNIKA

JUŻ GRALIŚMY!

HARDSPACE SHIPBREAKER

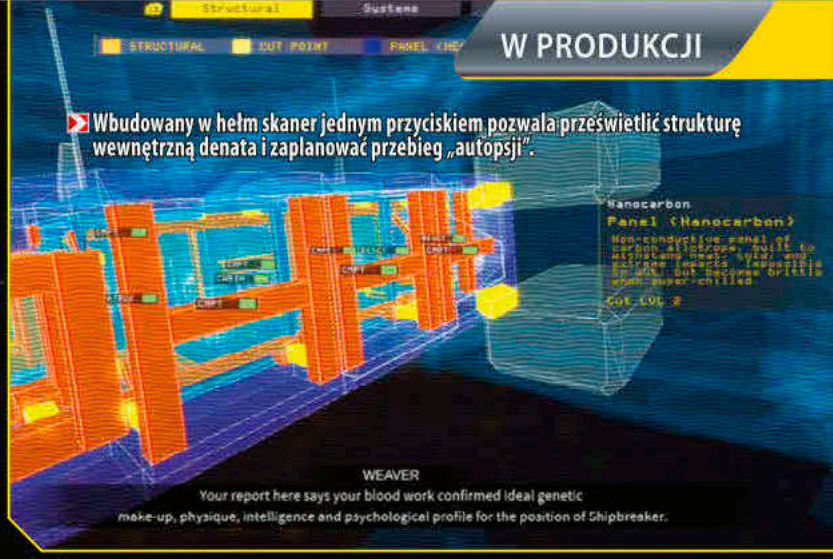
Patroszy Makrele i Gekony: **enki**

Zatrzęsienie symulatorów cerowania skarpet, które zalewają ostatnio rynek odbija mi się już czkawką, ale jeśli za robotę biorą się twórcy Homeworldów i rzecz osadzona jest na orbicie, nie ma takiego pola siłowego, które powstrzymałoby mnie przed wskoczeniem wprost w jej tryby.

Przede mną Makrela – niewielki statek transportowy przygotowany do złomowania, który ostatnie swoje chwile za moment spędzi właśnie w moim towarzystwie. Uzbrojony w palnik i przenośny promień ściągający robię kółko wokół kadłuba w poszukiwaniu włazu śluzy powietrznej. Elektryka wciąż działa, więc pociągnięcie za uchwyt uruchamia mechanizm i za chwilę dryfuję już do wewnątrz kadłuba, gdzie mój kombinezon oblewa chłodne powietrze. Włączam czołówkę i rozglądam się. Wzdłuż obu ścian ustawione są rzędy foteli, pomiędzy nimi fruwa kanister z paliwem, którego zawartość od razu wlewam do zbiornika własnego kombinezonu. Korporacja Lynx kasuje mnie za najdrobniejszy przejaw życia, łącznie z zasobami potrzebnymi do pracy, więc każda zdobyczna darmoszka to dla mojego portfela lekka, bardzo lekka ulga.

Nie mam wiele czasu na zadumę, więc sięgam do regulatora atmosfery i wypompowuję bezpiecznie O_2 z wnętrza Makreli. **Gdybym zrobił dziurę w kadłubie z powietrzem za plecami, nagły spadek ciśnienia zechciałby mnie przez ów otwór przecisnąć całego – albo w częściach.** I pewnie by to zrobił, a klonowanie u Lynx kosztuje tyle, że tylko zapłakać. Mój pierwszy cel znajduje się na rufie. Odpalam promień ściągający, by wyrwać z zawiasów blokujące mi drogę drzwi i wpływam do przedziału reaktora. Robiłem to już wielokrotnie, ale za każdym razem zachowuję największą uwagę, rozcinając dwie spoiny przy podłodze. Gdy puszcza druga, cały panel lekko odfruwa w dół, pozostawiając po sobie szeroką kwadratową dziurę, przez którą daleko w dole widać szerokie pole orbitalnej barki na sprzęt. Wylatuję za płytą na zewnątrz, łapię ją promieniem i popycham w stronę niebieskiej gardzieli przetwornicy czekającej na każdy wartościowy skrawek metalu, z którego dam radę Makrelę oskubać.

Spoglądam ponad siebie, z powrotem przez dziurę w statku – z sufitu przedziału wystaje biały walec reaktora. Na zdrowaśki też nie ma czasu. Chwytam go promieniem i wysuwam delikatnie z łożyska chłodzącego. Łuk elektryczny natychmiast zaczyna frenetycznie macać wokół ściany, jakby reaktor próbował za wszelką cenę wgramolić się z powrotem do środka, a na moim wyświetlaczu pojawia się obok niego czerwony wykrzyknik. Mam kilka, maksymalnie kilkanaście sekund. Wyćwiczonym ruchem prowadzę walec w dół



promieniem i ciskam na barkę. Udało się, najgorsze z głowy, niech Lynx się nim martwi. Teraz zabić mnie może już tylko wybuch paliwa, spięcie akumulatora lub roztargnienie... bo powietrza zostało mi tylko na kilka minut.

Zrób sobie wejście

Shipbreaker to produkcja, której wyjątkowość polega nie tylko na tym, że nad wszystkim króluje tu symulowana fizyka, ale również na tym, że **developerzy poszli dużo dalej, niż musieli w oprogramowaniu tego co i jak można tu ciąć**. Bo wyraźnie odróżniające się od reszty części statku spoiny, o których wspomniałem wcześniej, to jedno. Bywa tak, że do wąskich przestrzeni pomiędzy dwiema warstwami kadłuba nie da się dostać inaczej, niż wyrzynając sobie wejście bezpośrednio w metalowej płycie. Nakładka na palnik pozwala tu ciąć blachę w pionie, poziomie i pod każdym innym kątem, a następnie chwycić wykrojony fragment i cisnąć za siebie (albo lepiej: do pieca). Oczywiście rodzi to jednocześnie masę okazji do potencjalnych wybuchowych wypadków, gdy nasz nadgorliwy promień zahaczy o zbiornik z chłodziwem albo walającą się butlę z tlenem.

Największą frajdę sprawia jednak nieodmiennie obserwowanie efektów naszej mrówczej pracy. Po usunięciu reaktora i tylnej dyszy z rufy Makreli zazwyczaj biorę się za przecięcie od wewnątrz czterech rufowych spoin. Następnie podłączam specjalną linę, którą łączę od zewnątrz rufę z wlotem przetwornicy. Ciągnięty z potworną siłą, czterotonowy blok tytanu i aluminium powoli odłącza się od reszty kadłuba statku i majestatycznie zaczyna sunąć ku swemu miejscu ostatecznego spoczynku. Ja zaś dostaję kolejne szerokie wejście do wnętrza wraku, przez które za chwilę będę wyciągał te wszystkie fotele, pakunki, mechanizmy i panele, i zrzucał je wszystkie na barkę. Każdy odpowiednio zabezpieczony fant, każdy kawał przetworzonego metalu to dodatkowa część do wypłaty na koniec zmiany. A ta trwa tylko 15 minut.

A może związek zawodowy?

Twórcy Shipbreakera opakowali przygodę złomiarza w fabularne ciuchy, które czynią rozgrywkę tyleż interesującą, co miejscami frustrującą. Jesteśmy bowiem niczym innym jak trybikiem w potężnej korporacyjnej machinie Lynx, która nie tylko ma prawa do naszego DNA czy zawartości szarych komórek, ale również nałożyło na nas dług o wysokości biliona kredytów, o spłacie którego możemy na początku tylko marzyć, rzewnie przy tym płacząc. Gra stawia nas w skórze pracownika uciskanego i pozbawionego praw, przez co **ów limit czasowy, jaki każdorazowo wisi nad nami podczas rozbiórki w ramach jednej sesji, tym bardziej staje się kłującą szpilą w fantastycznym skądinąd pomyśle na grę**. Bo choć Makreli narozbierałem się już tyle, że nie mają przede mną większych tajemnic, dużo większe od nich Gekony to już prawdziwe monstra i dużo chętniej grałbym, mając możliwość spokojnego zastanowienia się nad tym, jak zabrać się do pracy nad nowym typem statku, a nawet po prostu zrobić sobie po nim zwykły spacer, odkrywając w spokoju wszystkie zakamarki i doceniając pracę jego projektantów.

Niestety, zamiast tego trzeba harować, bo każda zmiana kosztuje nas dodatkowo ok. 500 000 kredytów i jeżeli nie odrobimy przez ten czas owych kosztów, wcale niefajnie patrzy się potem na stan wspomnianego zadłużenia... Już teraz marzy mi się być może bardziej standardowy (powiedziałbyś: „symulatorowy") tryb zarządzania własnym przedsiębiorstwem złomiarskim – kupowania wraków i rozkładania ich na części pierwsze w swoim tempie (w tej chwili pozwala na to tryb free play, ale niczego w nim nie możemy tak naprawdę osiągnąć). Ale jestem dobrej myśli, chętnie dam Blackbirdom ten rok na dopracowanie produkcji we wczesnym dostępie i z pewnością będę drążył i ciął, jak tylko wyjdzie w pełni. Dobra rzecz! |CDA|

CIESZY

- fantastyczny pomysł
- przemyślane systemy zarządzające fizyką
- satysfakcja z odłupywania całych płatów poszycia

NIEPOKOI

- ograniczenie czasowe podczas misji
- wymaga dość mocnego sprzętu

Kładzie na łopatki wszelkie inne „symulatory pracownika".

- PRODUCENT: ALTER GAMES
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: WYPATRYWAĆ PREMIERY
- MULTI: BRAK

SOWIECI • SKRADANKA • II WOJNA ŚWIATOWA

JUŻ GRALIŚMY!

PARTISANS 1941

Sprawdzał teorie generała Żukowa: **Otton**

„Czy kto jeszcze pisze wiersze w ojczyźnie Puszkina?"

Partisans już w momencie zapowiedzi (jeszcze bez daty w nazwie) miało zagwarantowane spore zainteresowanie lokalnych mediów. Nieczęsto nadarza się bowiem okazja, by napisać o **grze, która portretuje radzieckich żołnierzy oczami ich potomków**. Taka konwencja wciąż budzi w Polsce wielkie emocje, co widać choćby w komentarzach pod dotyczącymi gry newsami.

To sytuacja ciekawa również z tego względu, że zachodni developerzy próbujący portretować tamten okres często wchodzą na pole minowe, spotykając się w Rosji ze sporą niechęcią. Wystarczy wspomnieć przypadek Company of Heroes 2, w której krytykowano choćby sposób przedstawienia słynnego rozkazu „ani kroku wstecz". Doszukano się tu sugestii, że Armia Czerwona jest traktowana przez Relic jako zbieranina tchórzy idących w ogień tylko dlatego, że czuli za plecami inną, wymierzoną w kark lufę.

Граната пошла (granata paszła)

Już podczas pobierania dziennikarskiego dema układałem sobie zatem w głowie rozbudowane refleksje o powszechnym problemie obiektywnego postrzegania bohaterów narodowych (którzy dla innych nacji często są po prostu zbrodniarzami) i potrzebie oddzielenia okrutnych przestępców od zwyczajnych ludzi pokroju dość jednak licznych odpowiedników Jurija Żywago, niekoniecznie na własne życzenie przeżywających tragedię wojny w takim czy innym mundurze. I wiecie co? Szczerze cieszę się, że nie jestem zmuszony, by o tym wszystkim pisać. Co prawda wszystko jeszcze przed nami, jednak w zaprezentowanym nam, dość krótkim niestety, fragmencie kampanii developerzy **skupili się przede wszystkim na pokazaniu, że zależy im na zrobieniu dobrej gry.**

Obraz sowieckich partyzantów widziany oczami Rosjan.

Odkładając wszelkie uprzedzenia, **Partisans 1941 naprawdę pozytywnie zaskakuje**. W pierwszej kolejności zadając kłam słynnej maksymie Generała Gieorgija Żukowa, głoszącej, że „prędzej Niemcom skończą się pociski niż nam ludzie". Nasze zasoby ludzkie okazują się nader ograniczone. Podczas trwającej około godziny sesji kontrolowaliśmy w porywach do trzech jednostek. Mamy tu bowiem do czynienia nie z Armią Czerwoną, co z grupką kryjących się po lasach partyzantów. Schemat zabawy również odbiega od pokrewnego tematycznie Company of Heroes 2. W pełnej wersji oddziały będą pewnie nieco liczniejsze, zaprezentowane nam misje pełniły tak naprawdę rolę samouczka.

Nierówny bój

Gra czerpie garściami z serii Commandos, zmuszając nas do krycia się przed liczniejszym wrogiem, poszukiwania zapasów i najbardziej optymalnym rozstawieniu jednostek za improwizowanymi najczęściej osłonami przed ewentualnym otwarciem ognia. Uważne przeczesywanie domów czy skrzynek z amunicją często pozwoli nam znaleźć apteczki, dodatko-

Okiem Cerebrum

Pierwszy rozdział nie nastroił mnie optymistycznie, okazał się bowiem typową skradanką. Brakowało mi większej liczby smaczków, zdradzenia nieco głębszych tajników rozgrywki. Skradanki zawsze przyprawiają mnie o palpitacje, ale zwykle bardziej zbliżone do ekscytacji niż zawału serca. W przypadku Partizans 1941 doszedł do tego jednak element stresogenny, którym jest zarządzanie grupą pozbawionych broni i doświadczenia młodzików. Jednak to, co już widać – czyli świetną grafikę i podgląd na bogato rozbudowane drzewka umiejętności oraz broni – sugeruje, że jeśli autorzy spełnią swoje obietnice co do podrasowania rozgrywki, możemy otrzymać bardzo dobrą grę.

wą amunicję czy nawet granaty. Różnica między obiema grami jest przy tym fundamentalna. Twórcy wyraźnie dają nam odczuć, że **kierujemy tutaj nie oddziałem zawodowych zabijaków, lecz grupą młodzieńców.** Gdyby nie wojna, najmłodszy z nich zapewne spędzałby czas w szkolnych ławach, względnie pomagając rodzicom podczas pracy przy gospodarstwie. Jedynym bardziej zaprawionym w boju bohaterem jest oficer Aleksiej Zorin, który wydostaje się na początku przygody z obozu jenieckiego i rusza tworzyć ruch oporu. I to, że mamy do czynienia z „kotami", które tylko liznęły wojskowego rzemiosła, widać cały czas. Np. nasi podopieczni w zastraszającym tempie marnują kolejne pociski, potrzebując najczęściej kilku prób, by trafić w przeciwnika. I to nawet mając czystą linię strzału! Aż strach pomyśleć, co by było, gdyby Niemcy bardziej ochoczo kryli się tu za osłonami... Czuć, że owi partyzanci dostali broń do ręki, dowiedzieli się, gdzie włożyć pocisk, z której strony wyleci on po naciśnięciu spustu i to w zasadzie tyle. Dlatego często lepszym rozwiązaniem będzie odwracający uwagę oponenta rzut kamieniem i szybie przemknięcie w stronę pobliskich krzaków. Czasami sprawdzi się również podejście od tyłu i pogłaskanie przeciwnika nożem po tętnicy, ewentualnie rzut takowym.

Szkoła życia

Ale demo prezentowało dość wczesny etap rozgrywki. Trochę szkoda, że developerzy pokazali nam relatywnie niewiele mechanizmów. W pierwszym rozdziale gracz pozbawiony broni przekrada się przez niemiecką bazę, a zabawa przypomina bardziej rasową skradankę. Kolejny rozpoczyna się natomiast wizytą oddziału SS w naszym domu i próbą przedarcia się na bagna w towarzystwie dwóch kompanów. Dopiero tutaj tak naprawdę polała się krew. Twórcy deklarują, że **z biegiem czasu nasi bohaterowie nieco rozwiną się w walce.** Usprawnienia mają dotyczyć również noszonych przez nas broni. Na liście obietnic znajduje się rekrutacja nowych podopiecznych oraz budowanie baz. Nasi żołnierze będą dodatkowo podzieleni na klasy, choć udostępniona nam wczesna wersja wciąż skazuje na domysły, jak bardzo będą się one między sobą różnić.

Trudno też na razie powiedzieć, jak duży wpływ na rozwój bohaterów będzie miał sam gracz. Co prawda w grze znalazło się menu z kolejnymi talentami, większość z nich pozostawała jednak wciąż nieaktywna. Wiadomo, **że scenariusz ma okazać się w pewnym stopniu nieliniowy**, a mapy będą dużo bardziej otwarte niż w prowadzących za rączkę misjach testowych.

Wojna błyskawiczna

Znaków zapytania wciąż pozostaje zatem dość sporo, co nie zmienia faktu, że **Partisans 1941 jawi się bardzo apetycznie.** Nie tylko dlatego, że potencjalnie może okazać się obiektem kolejnej wojenki o prawdę historyczną. Zapowiada się przede wszystkim bardzo dobrze jako gra. Poza nienajlepszą na ten moment optymalizacją (pamiętajmy jednak, że nie jest to nawet Early Access) wszystko zdaje się zmierzać w dobrą stronę. Polecam pilnie wypatrywać okazji do zagrania w nią, nie tylko fanom serii Commandos. **|CDA|**

CIESZY

- **Commandos w klimatach II WŚ**
- **szalenie ciekawa perspektywa**

NIEPOKOI

- **wciąż pozostaje trochę niewiadomych**
- **nie najlepsza optymalizacja**

- PRODUCENT: ONE MORE LEVEL I SLIPGATE IRONWORKS
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA PEŁNĄ WERSJĘ
- MULTI: NIE

BIEGANIE • CYBERPUNK • KATANA

GHOSTRUNNER

JUŻ GRALIŚMY!

W przyszłości będzie zabiegany: **DaeL**

Resztki ludzkości zamknięte są w Dharma Tower – megastrukturze rządzonej żelazną ręką przez tajemniczą Kluczniczkę. Wziąwszy pod uwagę to co się ostatnio dzieje na świecie, nie wiem czy to dystopijna wizja przyszłości, czy po prostu realistyczny scenariusz na drugą połowę 2020 roku.

Wiem za to, że Ghostrunner – tytuł opowiadający o wybrykach cyber-ninjo-sprintera uzbrojonego w katanę i szybkie buty – trafia na listę gier, którym bacznie się przyglądam. A wszystko dlatego, że miałem w ostatnich dniach okazję zapoznać się z prasowym demem tej koprodukcji, w której palce maczało studio Slipgate Ironworks oraz nasi rodacy z One More Level. I zostałem przez cyberpunkowe bieganie oczarowany. Skąpane w świetle neonów, brudne, industrialne ulice przyszłości pochłonęły mnie bez reszty.

Szalona mieszanka

Tym z was, którzy z Ghostrunnerem się jeszcze nie zetknęli, śpieszę z wyjaśnieniem dotyczącym natury tego tytułu. Otóż w największym skrócie wygląda na to, że **developerzy wrzucili do miksera Mirror's Edge, Seum i na dodatek Super Meat Boya**. Tak powstały koktajl uzbroili w katanę i wysłali na miasto**.** Wyszła więc gra, w której biegamy z ekstremalnymi prędkościami, nie dyskryminując przy tym żadnej powierzchni – bez względu na to czy to podłoga, czy ściana – po czym trzymanym w cybernetycznych łapach mieczem dekapitujemy stojących nam na drodze ludzi.

A jak wyglądają wrażenia z obcowania z Ghostrunnerem? Przyznam, że **screeny nie mogą tu oddać szalonej uciechy jakiej dostarcza gra**. Ale nie mogą też jej oddać nagrania wideo. Bo sednem przyjemności płynącej z grania produkcję od One More Level jest **absolutnie fenomenalne sterowanie**. Wspomniałem wcześniej, że cyberpunkowy tytuł łączy z Mirror's Edge fascynacja francuską sztuką uciekania od walki, czyli parkourem. Tyle tylko, że doznania, jakie obie gry zapewniają graczowi są zgoła odmienne.

Ruch w Ghostrunnerze jest szybszy i bardziej precyzyjny. Postać reaguje błyskawicznie, a inercja jest znacznie ograniczona. Daje to poczucie kontroli nad każdym krokiem, a jednocześnie jest niezwykle intuicyjne. Po kilku minutach chwytamy rytm, biegając po ścianach i huśtając się na kablach energetycznych jak na mojej ostatniej imprezie sylwestrowej. Zaręczam, że metodę błyskawicznego przemieszczania się przy wykorzystaniu niewiarygodnych zdolności Ghostrunnera prędko złapie każdy. Nawet pierwsze podejścia do sprintów i wspinaczek będą przypominać wyczyny speedrunnerów.

I całe szczęście, że mechanika jest tak intuicyjna, bo niestety na naszej drodze do wyzwolenia Dharma Tower staną sługusy Kluczniczki uzbrojone w energetyczne pukawki. Katana wprawdzie wydaje się tu być bronią trochę nie z tej bajki, ale w połączeniu z umiejętnościami Ghostrunnera może czynić cuda. Przez cuda rozumiem krojenie na plasterki, po tym jak wykorzystując zdolność dash (na ziemi) albo dash z aktywną pauzą (w powietrzu) unikniemy strzału i zbliżymy się na

Nawet nie wiecie jak trudno w tak dynamicznej grze złapać screenshota z szatkowania przeciwników.

Ghostrunner to gra równie piękna, co bezwzględna.

Cyberłapa na tle cybermiasta.

odległość szatkowania bronią białą. Zresztą Ghostrunner ma jeszcze w zanadrzu inne ciekawe talenty – w niektórych miejscach może się przemieszczać przy pomocy specjalnej smyczy energetycznej, w innych ślizgać przekraczając dozwoloną na obszarze zabudowanym prędkość. Do tego dochodzą „moce". Na razie developerzy udostępnili tylko Burzę (Tempest) przypominającą „force push" z Gwiezdnych Wojen i pozwalającą odbijać pociski oraz przewracać wrogów. W pełnej wersji cichy biegacz będzie znał jeszcze trzy inne sztuczki.

Dziesięć zgonów na minutę

Z takim arsenałem przemierzanie Dharma Tower poszłoby nam jak po maśle, gdyby nie drobny szkopuł. Wspomniałem wcześniej również o podobieństwie do Super Meat Boya. Nie kończy się ono na satysfakcjonującym sposobie kontrolowania bohatera. W Ghostrunnerze, tak jak w platformówce 2D, **będziemy co i rusz ginąć**. Wrogów jest po prostu zbyt wielu, a mięso armatnie z którym zetkniemy się na początku, z czasem zostanie uzupełnione o bardziej konkretnych zakapiorów strzelających seriami, noszących tarcze i ogólnie czyniących życie nieprzyjemnym. I krótkim, bo w Ghostrunnerze panuje zasada jeden strzał – jedno życko. O pancerzach czy apteczkach można zapomnieć. Dlatego każda większa otwarta przestrzeń zamienia się w łamigłówkę. I to jedną z tych, na których rozwiązanie dostajemy ułamek sekundy. Nieraz 5, 10, a nawet 15 podejść do takiej miniareny poświęcałem po prostu na rozpoznanie bojem, sprawdzenie gdzie czają się przeciwnicy i w którym momencie będą chcieli mi posłać energetyczną kulkę w plecy. Dopiero potem dało się opracować plan działania.

Taki model, w którym stawiane przed graczem wyzwania wgniatają go w ziemię i każą w sposób niecenzuralny wyrażać się o – skądinąd bardzo sympatycznych – twórcach gry, może być mocno zniechęcający... ale nie jest. Z dwóch powodów. Po pierwsze – **wszystko w Ghostrunnerze zachęca do błyskawicznego ponawiania prób**. Checkpointy rozstawiono co i rusz, a respawny są natychmiastowe. Do tego świetna muzyka elektroniczna pompuje nam do głowy taką dawkę adrenaliny, że po prostu nie sposób rzucić tego wszystkiego w kąt. Zgrzytamy zębami, powtarzamy sobie, że to już ostatnia próba, ale wciąż przemy do przodu. No, a kiedy w końcu uda nam się pokonać jakiś szczególnie wymagający fragment gry, euforia od uwolnionych endorfin jest wprost obezwładniająca. I to dosłownie – uporawszy się za trzydziestym czy czterdziestym razem z jedną z aren byłem tak roztrzęsiony ze szczęścia, że zamiast podbiec w stronę drzwi, niechcący zrzuciłem swoją postać w przepaść.

Na co czekamy?

Gdyby gra pozwoliła nam na chwilę się zatrzymać, a nie goniła wciąż z miejsca na miejsce, to można byłoby też odnotować, że **industrialne wnętrza Dharma Tower wyglądają naprawdę świetnie**. Niestety, oddech złapiemy dopiero w cyberprzestrzeni, równie atrakcyjnej wizualnie (szczególnie w rejonach inspirowanych japońską architekturą) i stanowiącej małą pauzę pomiędzy wyczerpującymi walkami w przestrzeni prawdziwej. Mam tylko obawę, że owe poziomy w wirtualnej rzeczywistości dostarczą niemałego zgryzu streamerom. Każdy „klocek" będący budulcem tego świata jest animowany, wszystko dookoła kręci się lub miga – wygląda to przecudnie, ale taka ilość detali zamorduje bitrate każdego streamu.

Stosunkowo **największą niewiadomą, której developerzy jeszcze nie odsłonili, jest natomiast fabuła**. Z krótkich fragmentów gry można dowiedzieć się o konflikcie pomiędzy dwójką założycieli Dharma Tower – Kluczniczką i Architektem. Ta pierwsza okazała się wariatką z cybernetycznymi mackami pożyczonymi od Doc Ocka z komiksów o Spider-Manie. Ten drugi wiedzie żywot jako wirtualna łysa głowa. I werbuje gracza, czyli ostatniego z Ghostrunnerów – obrońców miasta.

Co z tego dalej wyniknie? Czy możemy spodziewać się zdrad i zwrotów akcji? Czy Ghostrunner będzie eksploracją samurajskiej moralności na miarę „Ghost Doga" Jima Jarmuscha? Odpowiedź na te pytania dostaniemy pewnie dopiero wraz z wydaniem ostatecznej wersji gry, która ma nam dostarczyć – według słów developerów – od 5 do 10 godzin biegania i szatkowania. Nie pozostaje więc nic innego, jak poczekać jeszcze kilka miesięcy. Chociaż bardzo chciałbym, aby Ghostrunner przybiegł jak najszybciej. |CDA|

CIESZY

- **fantastycznie zrealizowane bieganie**
- **świetnie brzmi i wygląda**

NIEPOKOI

- **bezwzględność gry może zrazić niektórych graczy**
- **wciąż niewiele wiadomo na temat fabuły**

- PRODUCENT: MASSIVE GALAXY STUDIOS
- DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2020/I KWARTAŁ 2021
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (54 ZŁ)
- MULTI: BRAK

KARCIANKA • TAKTYCZNA • ROGUELIKE

JUŻ GRALIŚMY!

FTL FOR THE WARP

Wpatruje się w pikselki: **9kier**

Z FTL-em wspólną ma atmosferę, konieczność dbania o paliwo oraz wydarzenia losowe, ze Slay the Spire system walki. Demo udostępnione na okoliczność Digital Dragons Indie Showcase mi nie wystarczyło, ale na szczęście na Steamie znalazłam solidną wczesną wersję.

Nowa produkcja studia wygląda trochę tak, jakby developerzy wykorzystali część teł i pomysłów ze swojej poprzedniej gry, wciąż niewydanej Massive Galaxy. I bardzo dobrze, bo w ich cyberpunkową hybrydę (patrz: ramka) najpewniej nigdy bym nie zagrała, a karcianki taktyczne to teraz moja fascynacja. Retropikselki autorstwa Kirokaze w For the Warp zachwycają, a ścieżka dźwiękowa przywodzi nieco na myśl klimaty Deep Sky Derelicts, choć głośność powiadomień o zagrożeniu należałoby dopasować do reszty, bo na początku starcia pękają bębenki.

Statek leci i czas leci

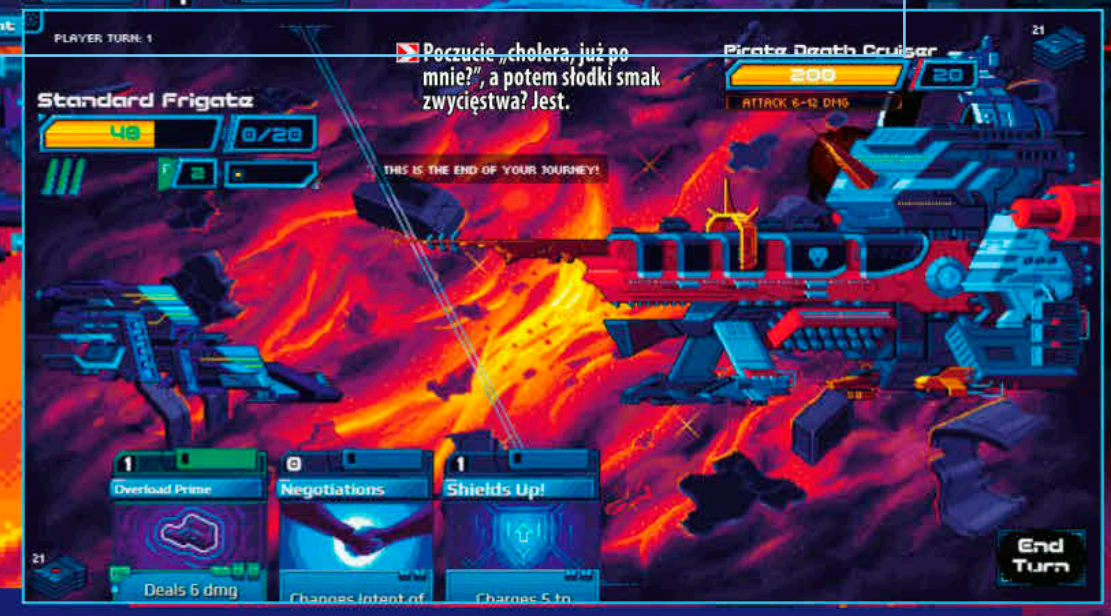
Przede wszystkim „pękają" jednak kolejne godziny spędzane na podróżach po mapie, kupowaniu sprzętu, eksploracji tajemniczych ruin oraz turowych potyczkach. Te ostatnie nie należą do najszybszych – we wczesnej wersji, choć synergie kart istnieją, brakuje jeszcze prawdziwie widocznych zależności i możliwości ich wykorzystania, więc w czasie walki **raczej drobi się obrażenia, niż one-shotuje przeciwnika**. Wrogowie, poza płotkami z pierwszej mapy, mają zwykle kilkaset punktów życia, a podstawowe ataki statku bohatera zadają zwykle zaledwie sześć na akcję. A przecież trzeba jeszcze przeznaczać te ostatnie na ładowanie tarcz i inne zdolności (kradzież kredytów czy paliwa, ogłuszanie czy zmianę intencji oponenta na nieofensywną) – jeśli więc oczekujesz szybkich mapek jak w Pirates Outlaws, For The Warp nie jest dla ciebie, przynajmniej nie w obecnej wersji.

W tej chwili w produkcji są **trzy rodzaje statków,** różniące się liczbą hapeków w kadłubie, pojemnością tarcz, slotami na ekwipunek oraz podstawową talią. Najprzyjemniej grało mi się chyba buildem na dobieranie kart połączone z zadawaniem niewielkich obrażeń za zero oraz unieszkodliwianiem wrogiej floty, chociaż niczego sobie było także przywoływanie i buffowanie walczących po mojej stronie dronów. Każde podejście wymaga przedostania się przez pięć proceduralnie generowanych map pełnych przeciwników, przeszkód, wydarzeń losowych, a nawet miniquestów polegających na dotarciu do zaznaczonej lokacji. **Podróże zużywają paliwo, więc zobaczenie każdego skrawka mapy raczej nie wchodzi w grę, z drugiej strony parcie w kierunku bossa za wszelką cenę zwykle jest nieopłacalne**, bo nie poradzą z nim sobie podstawowe karty. Zdziwiona byłam natomiast, gdy pewnego razu zabrakło mi oleju napędowego (czy czego tam się używa w wykreowanym przez developerów kosmosie, gdy chce się uniknąć powtórzenia w tekście), a mój statek, zamiast na zawsze przepaść w czarnej przestrzeni, wysłał sygnał, po którym... Ha! Nie powiem!

Grzybobranie w kosmosie

Potrafię wyobrazić sobie mnóstwo potencjalnych poprawek, które uczyniłyby z For The Warp przyjemniejszą grę. Na pewno należałoby popracować nad balansem obrażeń oraz skupić się na wspomnianych

Karcianki taktyczne jeszcze nigdy nie miały się tak dobrze.



Massive Galaxy

Cyberpunkowa hybryda, której premiera przesunęła się z zeszłego roku na obecny, ma oferować eksplorację futurystycznych miast, pustkowi i kosmosu, handel, turową walkę... Słowem: brzmi trochę jak For The Warp, a miejscami nawet wygląda podobnie, bo twórcą pixel art również tu jest Kirokaze. Koncepcja Massive Galaxy bardziej przypomina mi jednak Griftlands, a konkretniej to, czym miało ono być – ze względu na to, że oba światy reklamują się jako dające mnóstwo możliwości w kwestii tego, czym będzie zajmował się gracz. W Massive Galaxy możesz być handlarzem, przemytnikiem, bawić się w misje eskortowe, sabotaż, szpiegostwo czy bycie galaktycznym piratem. Tylko kiedy? W 2020 trudno uwierzyć.

synergiach, w które obecnie trudno się wstrzelić, nie mówiąc już o ich optymalnym wykorzystaniu. **Przydałyby się nowe wydarzenia losowe, bo teraz jest ich kilka na krzyż** – naprawa kadłuba, placówka handlowa, ruiny, możliwość sprzedaży karty lub paliwa i... niewiele więcej. Nie przeszkadzałoby mi, gdyby powtarzały się w różnych podejściach, ale nużą w sytuacji, gdy występują raz na mapę albo nawet częściej. Wreszcie trzeba by poprawić wspomniane problemy z efektami dźwiękowymi, które albo są za głośne, albo znikają na czas walki, pozostawiając wyłącznie muzykę.

Przede wszystkim jednak **chciałabym, aby developerzy opracowali różne mechanizmy działania dla poszczególnych typów wrogów**. W tej chwili przeciwnicy w swojej turze albo wzmacniają swoje tarcze, albo atakują, albo zagrywają akcję ofensywną, co w praktyce oznacza obniżenie maksymalnego poziomu pola siłowego, ewentualnie podpalenie. Zróżnicowana liczba zadawanych obrażeń to za mało, aby uczynić z nich ciekawych przeciwników. Slay the Spire pokazało, jak interesujący mogą być oponenci – na jego tle For The Warp prezentuje się jak planszówka „Grzybobranie" postawiona obok „Horroru w Arkham". Wszystkie wymienione mankamenty, choć odrobinę frustrujące, nie stanowią jednak na szczęście wielkiego problemu – **For the Warp już teraz jest solidną produkcją, znacznie lepszą niż wiele gier taktycznych już po premierze**, a po włożeniu w nią jeszcze trochę wysiłku może awansować z „naprawdę niezłej" na „dobrą", a nawet „bardzo dobrą". |CDA|

CIESZY

- **już teraz solidna mechanika**
- **trzy statki i dodatkowy tryb dla hardkorowców**
- **ładniutki pixel art**
- **przyjemna oprawa dźwiękowa...**

NIEPOKOI

- **...psuta przez problemy z efektami**
- **małe zróżnicowane wydarzeń i przeciwników**
- **niedopracowane synergie kart**
- **przeciągające się starcia**

- PRODUCENT: NIEBLA GAMES
- DATA WYDANIA: KONIEC 2020
- JAK ZAGRAĆ: FREE TO PLAY NA STEAMIE
- MULTI: 1 NA 1

CCG • FANTASY • FREE TO PLAY

JUŻ GRALIŚMY!

Causa
VOICES OF THE DUSK

Szuka asa w rękawie: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Czy w karciankach da się wymyślić coś nowego? Niebla Games uważa, że tak.

Causa nie ułatwia polubienia jej. Zaczyna się długim tutorialem, podczas którego próbuje nauczyć wszystkich możliwych mechanizmów. W efekcie odkrywam kolejny stopień irytacji, gdy po prawie godzinie nudnego klikania (którego nie da się przewinąć), ląduję w menu.

Gra jest bezpłatna, ale występują w niej mikropłatności. Wewnętrzna waluta jest potrzebna, by kupić paczki z kartami, ale mnie martwi co innego. Otóż, **odblokowanie kampanii dla pojedynczego gracza też wymaga uzbierania – lub dokupienia– wirtualnej waluty**. I to nie drogą zwycięstwa w potyczkach, ale poprzez ukończenie dziennych misji. Żeby chociaż było ich trochę więcej, ale na razie dostajemy tylko trzy, dość nudne i wcale nie takie łatwe w wypełnieniu, zwłaszcza dla osoby dopiero uczącej się mechaniki.

Pierwszym problemem Causy jest zatem nieprawidłowa kolejność, w jakiej poznajemy jej zawartość – tutorial powinien być częścią kampanii. Wtedy nie dość, że zachęci do świata, to jeszcze łatwiej będzie zaakceptować przymus przechodzenia go.

Z czym się je te karty

Causa jest klasyczną karcianą grą kolekcjonerską, nastawioną na szybkie potyczki między graczami. Wszelkie wymagania, jakie możemy stawiać wobec tego typu tytułów, spełnia bez większych problemów. Ekran gry jest dobrze zaprojektowany i stanowi idealny kompromis między efektownością i przejrzystością – jest surowszy niż np. w Hearthstonie, efekty nie są tak wybuchowe, a kolory nieco bardziej stonowane, karty przejrzyste, a użyta ikonografia jasna i łatwa do zapamiętania. **Ale brakuje w tym jakiejkolwiek cechy wyróżniającej Causę z tłumu innych karcianek** – nietypowych postaci, ciekawych wydarzeń w kartach eventów, niezwykłych artefaktów. Dobrze wiedzieć, że Terak jest krainą, w której żyją wolno tapiranty, tylko co z tej wiedzy wynika? Dla mnie niewiele. Ot, kolejna kraina fantasy leżąca gdzieś pomiędzy Krainą Niewyspanych Księżniczek i Zdupylandią.

Czasami trzeba się poświęcić dla dobra innych

Mechanika zawiera parę smaczków – **najbardziej przypadło mi do gustu rozwiązanie związane z zasobami**. Otóż, walutą, którą płacimy za zagrywanie kart, są same karty, bez względu na pełnioną przez nie funkcję (support, event czy character). W każdej turze mamy możliwość poświęcenia jednej z kart na ręku i przeciągnięcia jej na stos zwany Cause. W ten sposób gromadzimy zasoby i nie jest do tego potrzebna osobna kategoria (jak w przypadku Magic: The Gathering). Interesująca jest też strategia tworzenia talii, które podzielone są według czterech potęg rządzących światem Causy: glory, wealth, influence oraz spirit (oraz talia neutralna, z kartami dla wszystkich). Istnienie tych potęg jest związane z historią świata, ale niestety, w grze brakuje ich szerszego opisu. Przydałoby się coś w rodzaju „causapedii", bo na razie, jest jedynie skromny słowniczek pojęć związanych z mechaniką.

Parę nietypowych mechanizmów to jeszcze za mało, by na stałe odciągnąć graczy od Magic: The Gathering czy Gwinta. **Causa potrzebuje zawartości, chociaż trzeba przyznać, że od strony gameplayowej jest dopracowana.** To tytuł gotowy do grania, solidny szkielet, który, mam nadzieję, z czasem obrośnie ciałem. |CDA|

CIESZY
- ⊞ **oryginalna mechanika**
- ⊞ **szybkie rozgrywki**

NIEPOKOI
- ⊟ **kiepski tutorial**
- ⊟ **mało oryginalny świat i mało możliwości poznania go**
- ⊟ **nieciekawe misje dzienne**

- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DATA WYDANIA: 9 PAŹDZIERNIKA 2020
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: CO-OP DO 4 GRACZY

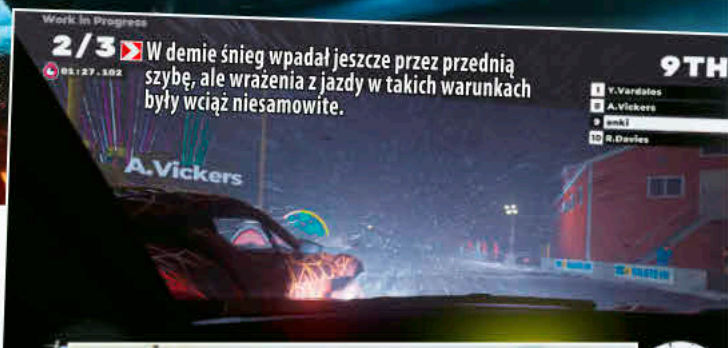
WYŚCIGI • SHOW • OFFROAD • SZYBKOŚĆ

JUŻ GRALIŚMY!

DIRT 5

Zagarnia błoto: **enki**

Jakież to będzie widowisko!



Po schizmie w Codemasters, która wyłoniła dwa studia zajmujące się odrębnymi seriami wyścigowymi (Dirt Rally i Dirt), to znajdujące się w Cheshire, odpowiedzialne właśnie za Dirta 5, **odpuściło sobie wszelkie pretensje do symulacji i skupiło się na hołdowaniu swojemu arcade'owemu dziedzictwu pokroju Motorstorma i DriveCluba**. I niech mnie powietrze z opon zejdzie, jeśli nie czuć tych gier w najnowszym Brudzie wszystkimi 98 oktanami!

Taki Brud...

Wyścigowymi arcade'ówkami, drodzy „symulanci", pogardzać nie należy. To szlachetny, bo i jeden z najstarszych gatunków gier w ogóle, a do dziś pozwalający poczuć pęd i dać radość z jazdy, jakiej nigdy nie zapewnią łatane pędzlem Jacksona Pollocka drogi wojewódzkie pod kołami golfa dwójki w niemieckim gazie. Codemasters od lat robią zaś najlepsze – wyjąwszy może raczej nieudanego OnRusha – produkcje tego typu na świecie. Tu nie martwisz się o dobór ogumienia, rozgrzewanie hamulców czy ustawienie, tfu, dyferencjału. Udostępnione prasie turbowczesne demo gry na czterech trasach pozwoliło mi poczuć czystą adrenalinę wyrzynania kolein na miękkiej nawierzchni, pędząc w peletonie dwunastu rozryczanych maszyn roztrzepujących błoto wokół jak nawóz po polu. I tak to będzie tu wyglądać od początku do końca. Zmieniać się będą tylko konkurencje, lokacje, pory dnia i... roku.

Show godny nowej generacji!

Zapowiedź to nie arkusz kalkulacyjny, więc nie będę zanudzał listą samochodów czy regionów, które zasmrodzimy spalinami, gdy gra wyjdzie w październiku. Dość powiedzieć, że w Norwegii możemy trafić na nocną zamieć, podczas której należy jechać dosłownie na pamięć, bo rozjarzone światłem reflektorów „gwiezdne" smugi płatków śniegu to doprawdy jedyne, co można w takich warunkach zauważyć przed szybą. No, chyba że kilkadziesiąt metrów dalej walnie piorun. W brazylijskich fawelach jechałem przy dwóch odmiennych obliczach aury. Pierwsze – słoneczne, popołudniowe – przetoczyło mnie po czerwonej glinie i żółtym błocku w superlekkich konstrukcjach pokroju Ariela Nomada. Drugie, rozpadane, poranne, kazało mi przecinać strugi ciepłego deszczu i co raz zaglądać w zaspane ślepie wschodzącego słońca, a tam, gdzie było wcześniej na drodze żółto, zrobiło się ciemnobrązowo. Co ciekawe, na koniec pobawiłem się w amerykańską odmianę żużla, czyli Sprint w kółko przedziwnymi maszynami o 900 koniach mechanicznych, jednym biegu i czterech kołach – a każde w innym rozmiarze.

...to chciałbym mieć w domu

I nie potrzeba było RTX-a, żeby wszystkie te odbicia i mokre powierzchnie, zawiewane chmary liści czy tumany kurzu wyglądały wprost fenomenalnie! **Dirt 5, zwłaszcza u progu nowej generacji, ma ambicję po raz kolejny pchnąć graficzną granicę dalej, niż robiły to do tej pory ścigałki.** Ale i pod względem wrażeń słuchowych ma tym razem być nieprzeciętnie. Niekoniecznie ze względu na muzykę, tylko kreacje dwóch mistrzów i jednocześnie śmiertelnych rywali na torze, w których wcieli się niezrównany duet Troy Baker/Nolan North. Pierwszy zagra naszego mentora, który poprowadzi nas przez wszystkie konkurencje trybu kariery (no dobrze, niekoniecznie wszystkie, bo będzie można pominąć zawody, które nas zupełnie nie interesują, a i tak „przejść" grę). Drugi, rzecz jasna, zrobi wszystko, żeby nam życie na torze uprzykrzyć, natomiast obaj ubarwią wątek fabularny elektryzującymi werbalnymi starciami podczas przerywnikowych podcastów.

Wreszcie znajdzie się również w Dircie 5 coś dla gracza stadnego, czyli **czteroosobowy split screen**, który w trybie kariery będzie można wykorzystać do swoistego co-opa, bo też wymagane zadania będą mogły zostać zaliczone przez dowolnego z graczy w ekipie, więc będzie okazja nawet popróbować wspólnych sił we wspomnianym Sprincie (a trudne jest to driftowanie w kółko, zapewniam) nawet gdy jeden z zawodników ma ów tryb głęboko w wydechu. Rewolucji nie będzie, ale przednia zabawa – jak najbardziej. |CDA|

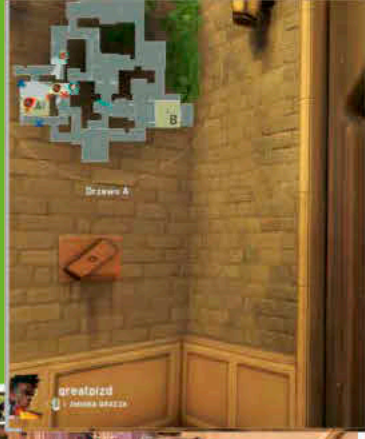
CIESZY

- **fantastyczna oprawa**
- **poczucie prędkości**
- **zmienne warunki**

NIEPOKOI

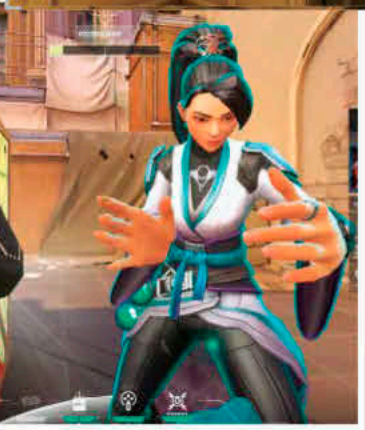
- **umiarkowana głębia modelu jazdy**
- **może chrupać na starszych kompach**

W recenzjach to miesiąc wielkich powrotów. Z niedaleka, ale z potężnym przytupem przybywają Ellie i Joel w być może najlepszej spośród gier, które ukażą się w tym roku. Z odleglejszej przeszłości do naszych drzwi zapukali mafiozi z Empire Bay, gangsterzy ze Steelport i Kane z Brotherhood of NOD. A także całkiem świeża paczka desperados z Dzikiego Zachodu. I tylko ten Valorant jakiś taki z innej bajki... *[enki]*



STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 21 GIER**

GAME WALKER



THE LAST OF US PART II

VALORANT

- AUTOR: KRIGORE
- PC
- STRONA: 42

Krigore: Riot postawił przed sobą zadanie niemal niemożliwe, ale... chyba się udało. Nic nie wskazuje na to, żeby Valorant miał w najbliższej przyszłości sczeznąć. Wprost przeciwnie – na stałe zagości na komputerach fanów i najpewniej na esportowych arenach. To taktyczny shooter, który mechaniką strzelania przypomina grę Valve, równocześnie jednak rozszerzając formułę o grono oryginalnych bohaterów z unikatowymi możliwościami. Jest moc!

Otton: Patrząc, że to gra Riotu, obawiam się zalewu tytanów klawiatury i myszki, którzy będą zabijać mnie kilka sekund po zalogowaniu na serwery. Chyba pora wrócić do Overka, tam jakoś sobie radzę.

Bastian: Fajnie się strzela, megasatysfakcjonujący gunplay. Wydaje mi się jednak trochę ascetyczna i mało emocjonująca. Najlepiej mi się grało jak drzewiej w CS-a, czyli mniej taktyki, więcej wymian ognia. Potem jednak zagrałem z Witkiem, gdzie wraz z jego ekipą chodziliśmy na paluszkach, mówiliśmy sobie „ćśśś, cichaj!" i strzelaliśmy tylko trochę. To w takim wydaniu, w kuckach i na wciśniętym shifcie, wolę CS-a.

Witold: Nie podobało ci się, bo zamykałeś tabelę. A sam Valorant jest świetny i z meczu na mecz coraz mniej tęsknię za CS-em.

- PS4
- STRONA: 34
- AUTOR: NINHO

Ninho: Przygotujcie się na złość, strach, ból i rozczarowanie. Jakkolwiek wyświechtane by to nie było – Naughty Dog osiągnęło zupełnie nowy, nieosiągalny dla innych poziom narracji. TLOU2 was skrzywdzi w sposób, w jaki żadna gra do tej pory tego nie zrobiła. To historia, którą trzeba poznać.

Smuggler: Cóż, sensowny powód by w końcu kupić konsolę Sony...

Otton: Pograłbym, ale nie mam na czym. Nie uśmiecha mi się natomiast kupowanie konsoli pół roku przed premierą PS5, no ale właśnie... droga Ellie, widzimy się po świętach.

Joanna: Zagram, bo za dużo się kontrowersji uzbierało, trzeba samemu sprawdzić, czy Ellie faktycznie taka ostra.

Witold: Słowo honoru, usłyszę jeszcze słowo o tej grze, a uniosę się gniewem... i w końcu ją kupię. Ninho przez ostatnie miesiące nie gadał właściwie o niczym innym, ale po nadrobieniu pierwszej części, właściwie mu się nie dziwię.

Ninho: Nasze rozmowy pomogły mi sobie wiele kwestii poukładać w głowie przed napisaniem recenzji. I przy okazji uratować mój związek, bo gdybym nie miał drugiej osoby, którą mogę męczyć przemyśleniami na temat TLOU2, to moja Ala na pewno by mnie nie zniosła.

Siekiera: W produkcje Naughty Dog jestem ślepo zapatrzony odkąd pokazali, jak powinien wyglądać Tomb Raider, a grając w pierwszego TLoU dosłownie przez 20 godzin siedziałem na krawędzi fotela. Jeśli „dwójka" zapewni mi choć połowę tamtych emocji, będzie grą wartą każdych pieniędzy. A wiem, że zapewni.

9kier: Pograłam w „jedynkę" i nie rozumiem zachwytów. Kiedyś dam jej jeszcze szansę, jak mi się zepsuje komputer.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Zwierzę lub stwór z gier, które chciał/abyś udomowić?

Smuggler: Xenomorph. Tylko po to by wyjść na spacer i zobaczyć miny "joł-manów" z pitbullami.

Cursian: Bo ja wiem, może Sargeras? Zaprzyjaźniony upadły tytan o mocy boga, praktycznie nieśmiertelny i z hordami demonów na posyłki to dość pewna inwestycja. W tej chwili Illidan stanowi wprawdzie mały problem, ale co tam. A jak nie, to coś masowo kontrolującego umysły – taki awatar telewizji. Przydałby się.

Bastian: Sargeras to teraz chyba Illidanowi kopyta pucuje, nie? Marny wybór. No, to ja bym, wiadomo, jamraja sobie udomowił. Z Crashem byśmy owoce Wumpa jedli. Na śniadanie, obiad, kolację. Fajnie by było.

Mac Abra: Tygrys i pantera.

Ninho: Ragera (Wścieklaka) z Days Gone – wtedy nie ja musiałbym dyskutować z głupimi ludźmi, ale mój wściekły niedźwiedź.

Otton: Tak szczerze to nie wiem, czy chciałbym na razie udomowić jeszcze jakieś zwierzę. Mój pies Bary odkarmiony po schronisku dobił już do 57 kilogramów i ma tak potężny apetyt, że na wyżywienie kolejnego musiałbym chyba wziąć kredyt. Chociaż... marzyłby mi się Trico z Last Guardian. Taka bestia to już sama coś potrafi upolować... Bary co najwyżej pająka albo jaszczurkę.

DaeL: Kangurek Kao. Dobrze mu z oczu patrzy. A i sparingpartner byłby z niego znakomity.

Cerebrum: Jazza Jackrabbita i Spaza!

Joanna: Dogmeata oraz któregoś z chowańców V z DMC 5 – najlepiej Griffona, bo na koty jestem koszmarnie uczulona, a z tym to jeszcze sobie pogadam.

Otton: Spodziewałem się, że Asia napisze o samym V, nie jego pupilach. A jednak nie...

Joanna: V to człowiek, heloł! I to jaki... (tona serc).

Krigore: Wolverine'a.

Ghost: Bagaż. Ze Świata Dysku.

Siekiera: Jakiś Leviatan albo inny Cthulhu. Przybiegałby na wezwanie, burząc ogonem całe miasta. A w nagrodę dostawałby ciasteczko.

9kier: Poro. <3

enki: Zasadniczo chętnie dałbym się udomowić przez żółwia Chaurliego z nowego God of War, np. wynajmując pokój u Freyi w domu pod jego skorupą.

spikain: To jest realny problem, że dotąd nikt na pytanie idealnie ułożone pod Pokémony nie odpowiedział nawet żadnym oklepanym „Pikachu". Udomowiłbym Yampera, Chatota albo Cyndaquila.

COMMAND & CONQUER REMASTERED

- AUTOR: DAEL
- PC
- STRONA: 50

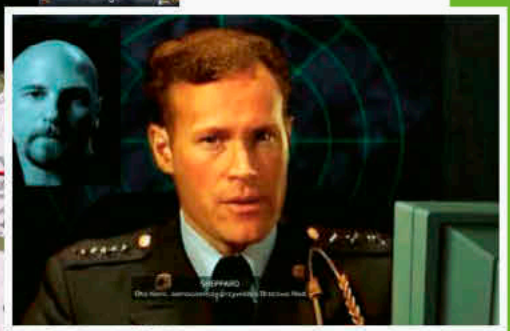
DaeL: Po ostatnich mało kreatywnych remasterach popularnych RTS-ów, można dojść do wniosku, że EA nas rozpieszcza. A tak naprawdę, to robią to weterani nieistniejącego już studia Westwood, którzy jeszcze raz połączyli swe siły, by odświeżyć klasyczne strategie z lat 90. I włożyli w to naprawdę ogrom pracy. Owszem, nie obyło się bez drobnych zgrzytów, ale zremasterowane gry wyglądają przyzwoicie, brzmią doskonale i są na tyle grywalne, że można je śmiało polecić również ludziom, których nie wiążą z marką C&C więzy nostalgii.

Cerebrum: Już sama zremasterowana ściecha dźwiękowa Franka Klepackiego zachęca, a co dopiero reszta!

enki: Mój sentyment do tego soundtracku co kilka lat zalicza potężny spadek mocy, gdy faktycznie dla odświeżenia zapuszczę sobie utwory. Boję się, że tak samo będzie z samą grą.

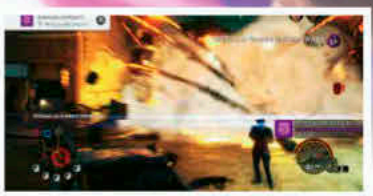
Witold: Jejku, ile to godzin spędziłem z rodzeństwem w demie Red Alerta, bawiąc się trainerem do gry. Psy działające jak rakiety V2 śnią mi się po nocach.

Mac Abra: Zagram z obowiązku – tzn. uważam, że to dla mnie obowiązkowe.



SAINTS ROW THE THIRD REMASTERED

- AUTOR: BASTIAN
- PC PS4 XBO
- STRONA: 52



Bastian: Trójeczka to bezsprzecznie najlepsza część, nieprzesadzona, z własną tożsamością, nietoporna, niejako wytyczająca wydanemu dwa lata później GTA V i jego trybowi online, w którą stronę powinien się rozwijać. Powrót do Steelport w nowych ciuszkach był nader przyjemny, mimo nowych modeli kilku kluczowych postaci, które odstają klimatem od całokształtu.

DaeL: Pełna zgoda. Nie będę bezstał części czwartej, bo też mi się podobała, ale „trójka" jakoś mocniej mnie wciągnęła. Najbardziej przypominała radosną, nieskrępowaną młóckę z dwóch pierwszych części GTA.

Otton: Jak dla mnie jedna ze słabszych części Saints Row, co wcale nie oznacza złej gry. Po prostu nie była tak rozbudowana jak świetna „dwójka", ani tak rozpędzona jak kontynuacja. Niemniej jak ktoś nie miał okazji to warto.

Cerebrum: Bastian próbował mnie stworzyć jako swoją postać, ale ten. Wyszła Maryla Rodowicz.

MAFIA II EDYCJA OSTATECZNA

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC PS4 XBO
- STRONA: 53

Siekiera: W Mafię II wciąż się gra bardzo dobrze m.in. dlatego, że to gra silnie nastawiona na narrację. O tym, jak wszystkie pozostałe elementy mocno się zestarzały, świadczą najlepiej dołączone DLC, pozbawione tej fabularnej głębi. Szkoda tylko, że powrót do Empire Bay okupiony był technicznymi niedociągnięciami. W 10-letniej produkcji, którą nazwano Ostateczną, rzecz niedopuszczalna.

Otton: Pomimo upływu lat wciąż zaskakująco urodziwa, bardzo różnorodna i równie dziurawa fabularnie co oryginał. Remaster nieco niepotrzebny, ale przynajmniej można dzięki niemu pograć na current genach. Więcej o nim pisałem w recenzji na cdaction.pl.

DaeL: Daniel Vávra ma opinię dość kontrowersyjnego gościa, ale jednak jest debeściak. I jego Mafia też jest debeściak.

Ninho: Swojej kopii jeszcze nie zdążyłem odpalić, ale chyba poczekam na premierę remake'u pierwszej części, która ma w moim sercu zdecydowanie ważniejsze miejsce. Tylko martwię się, bo wspomniany wyżej Vávra przyznał, że nie maczał palców w nowej wersji, a twórcy dopuścili się w niej do rozszerzenia fabuły o nowe wątki...

BEYOND BLUE

- AUTORKA: CEREBRUM
- PC PS4 XBO
- STRONA: 56

Cerebrum: Czas szybko płynie w podwodnej krainie. Wybierz się na eksplorację Oceanu Spokojnego wcielając się w Mirai, młodą badaczkę. Jej każde zanurzenie to jak pływanie z Davidem Attenborough – ogrom wiedzy serwowanej w grze na temat mieszkańców Pacyfiku przez różne postaci o przyjemnych głosach naprawdę kojarzy się z asystowaniem podczas kręcenia kolejnej części „Błękitnej Planety". I nie, nie ma tu obżerania się rybkami czy walczenia z rekinami.

Otton: Niezła rzecz i w sumie mocno odmienna od większości gier, niemniej lekko monotonna pod względem gameplayu.

Joanna: Jako osoba, która panicznie boi się wody, a zwłaszcza wielkich akwenów, zamierzam zastosować terapię szokową i zanurzyć się w Beyond Blue. Mam nadzieję, że moja psychika to zniesie.

Bastian: Ładne jest to w ruchu, szczególnie świetnie oddano style pływackie. Od początku do końca gra mówi do nas, że jest interaktywnym filmem edukacyjnym, jednak dało radę wpleść w te ramy ciekawą fabułę i serwowanych przez nią kilka ciekawych intryg. Kurczę, enki, dziwi mnie, że nie wziąłeś sobie tej gry do recenzji.

enki: To bardziej Abzû niż Subnautica. Nurkować w tak nietreściwe głębiny po przygodzie, jaką była gra Unknown Worlds, to jak wdrapywać się na półpiętro po wakacjach w Alpach. Żartuję, jeżdżę windą.

Ninho: W windach koronawirus utrzymuje się do trzech dni. Zawsze wiedziałem, że lubisz jazdę na krawędzi, enki.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Budzisz się w skórze bohatera swojej ulubionej gry. Jaka jest pierwsza rzecz, jaką robisz?

Joanna: Delikatnie, nie bez obrzydzenia, zdejmuję tę skórę z siebie i zaczynam szukać drania, który mi to zrobił.

Smuggler: Zaczynam się bawić... omnikluczem. A tej, co leży obok mówię „I should go"... Chociaż, nie. Nie mówię. Zdecydowanie nie mówię. Nie mam jak. Moje usta są zajęte czym innym. Moja twarz jest zmęczona.

Mac Abra: Przesuwam się o dwa heksy i kończę swą turę akcji, wchodząc w tryb warty.

DaeL: Sprawdzam, który z moich synów ma najlepsze statystyki, i daję mu jakiś urząd. Pozostałe dzieci wysyłam do klasztoru albo morduję, żeby nie miały roszczeń do tronu.

Ghost: Rozglądam się po pięknym plastelinowym świecie.

Otton: Ustawiam się pupą głęboko we własnym polu karnym, zapraszając przeciwnika z piłką na własną połowę boiska. Pozwalam mu wymieniać podania i szukać wolnego miejsca na przedpolu, czyhając na dobry moment, by doskoczyć, szybkim wślizgiem przejąć piłkę, przerzucić ją obrońcy na skrzydło i popędzić nim w stronę bramki rywala. Potem już tylko szybka wrzutka „na aferę", brameczka i można parkować autobus, pilnując wyniku i czekając na dalsze kontry. Hej... w sumie to nie trzeba się nigdzie budzić by poczuć się jak w Fifie, piłka w dłoń i na prawdziwe boisko.

Siekiera: Idę roznosić wodę w służbie Lewusa. Żart, niech sam nosi. Lecę do Starego Obozu spuścić łomot Wrzodowi.

Krigore: Uciekam ze statku więzienia i szukam jakiegoś Skaarja do obicia mu gęby. A potem patrzę, jak wyglądałaby pasja w wersji na cztery ręce.

Witold: Umieram, bo co innego można robić w Lordran?

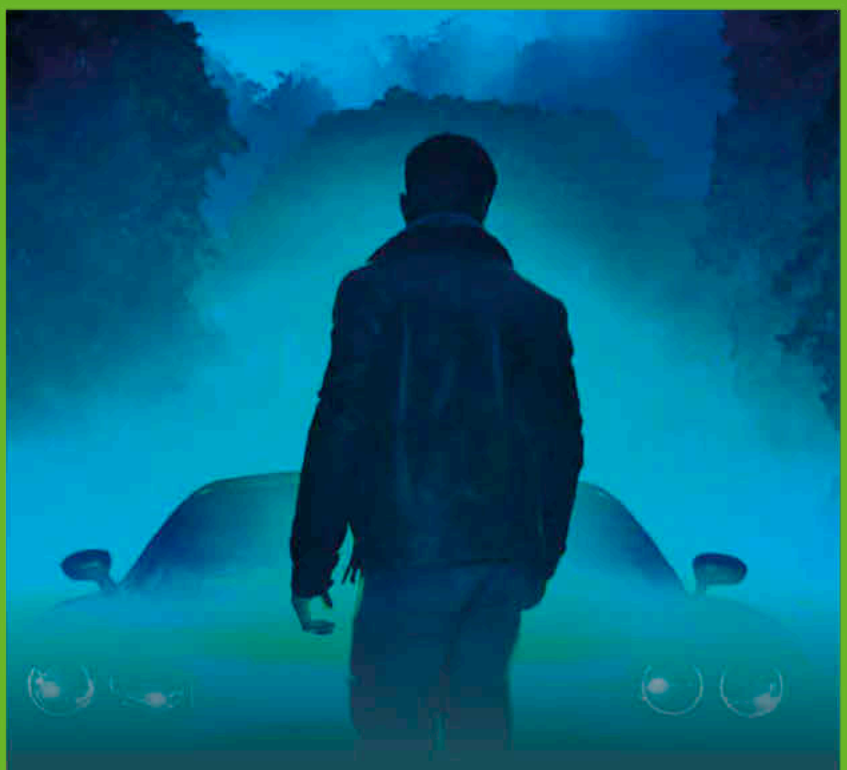
Cursian: Słyszę, że mam w sobie wiele niewyzwolonej mocy.

9kier: Sprawdzam, czy moja żona nadal leży na podłodze, a upewniwszy się, że tak jest, idę podtruwać sąsiada przez wentylację.

Ninho: Craftuję trochę strzał, całuję Dinę na pożegnanie i idę zabijać zainfekowanych.

enki: Zastanawiam się po co komu w sumie szalik na pustyni.

spikain: Idę patrzeć, jak lokalni Adepci powstrzymują wielki głaz, który zaraz spadnie na dom znajomych.



THOSE WHO REMAIN

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC PS4 XBO
- STRONA: 61

Siekiera: Przeciętniak z obiecującym początkiem, któremu wiele mógłbym wybaczyć, na przykład słabą oprawę. Nie rozumiem natomiast, dlaczego autorzy założyli, że otwieranie trzydziestu szuflad tylko po to, żeby znaleźć jedną notatkę, może być dobrą zabawą. Gra się potyka o własne rozwiązania i to jej zasadniczy problem.

Cerebrum: Uwielbiam taki klimat, Alan Wake czy Zaginięcie Ethana Cartera wydają się w podobnej stylówie, a cenię te tytuły, więc THR czeka w kolejce do ogrywania!

Siekiera: Niech nie czeka, nie warto. Inspiracji Alanem (silne) i Ethanem (słabsze) faktycznie można się doszukać, ale niewiele z tego wyszło.

9kier: Psucie klimatycznych pomysłów to w tym gatunku niestety codzienność. Those Who Remain to kolejny blooberlike, w którym zresztą skreśliliśmy z widzami aż 22 (może 23?) z 25 sztampowych pól w horrorowym bingo (ibb.co/3sXMd6X). Twór męczący i naprawdę niepotrzebny.

DESPERADOS III

- AUTOR: CURSIAN
- PC PS4 XBO
- STRONA: 58

Cursian: Siłą rzeczy nie robi już takiego wrażenia jak Shadow Tactics, bo Mimimi straciło element zaskoczenia, ale Desperados III to wciąż świetna gra i nie lada gratka dla fanów kombinowania. Nie obraziłbym się jednak, gdyby w przyszłości autorzy nieco chętniej sięgali po nowości.

DaeL: Wyśmienity przedstawiciel taktycznych gier skradankowo-zabijackich. Fani poprzednich odsłon oraz Shadow Tactics (oraz te dziadki, co pamiętają jeszcze serię Commandos) będą wniebowzięci.

MONSTER TRAIN

- AUTORKA: 9KIER
- PC
- STRONA: 70

9kier: Fantastyczny, złożony i wymagający pożeracz czasu dla entuzjastów taktycznych karcianek z proceduralnie generowanymi mapami. Nie wiem, kiedy stuknęło mi w Monster Train 60 godzin – chyba naprawdę lubię podróżować pociągiem (przez piekło).

enki: Okresowo nienawidzę tej gry, bo wciąga, mami, obiecuje, że tym razem, w tym runie wreszcie się uda wbić kolejny poziom covenant. I co? I huncwot zabija mnie w ostatnim starciu. Świetny pomysł, dobre wykonanie – i tylko fakt, że jedna z frakcji jest zdecydowanie silniejsza niż pozostałe sprawia, że Monster Train nie sięgnie (na razie) po laury Slay the Spire.

MINECRAFT DUNGEONS

- AUTOR: SPIKAIN
- PC PS4 XBO NS
- STRONA: 74

spikain: Dziecko Minecrafta i Diablo, które nie odziedziczyło głębi rodziców – co nie zmienia faktu, że niezwykle rzadko zdarza mi się wracać do gry po napisaniu recenzji, a do tej wracać będę na pewno. I z przyjemnością!

Otton: Chętnie bym w to zagrał, acz z góry obawiam się rozczarowania. Choć w oryginalnym Minecrafcie spędziłem zdecydowanie za dużo czasu, większość poświęciłem na tryb kreatywny. Dla mnie ta gra to bardziej budowanie, niż ganianie za potworami.

Ninho: Ładne, przyjemne, a jednak lepiej wspominam zwykłego Minecrafta w wersji RTX, w którą swego czasu miałem okazję przetestować. Piękny jest.

PEGI 18

- PRODUCENT: NAUGHTY DOG
- CENA: 250 ZŁ
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: BRAK

ELLIE • JOEL • THE LAST OF US

THE LAST OF US™ PART II

Przestał czuć: **Ninho**

After all we've been through. Everything that I've done. It can't be for nothing.(*)

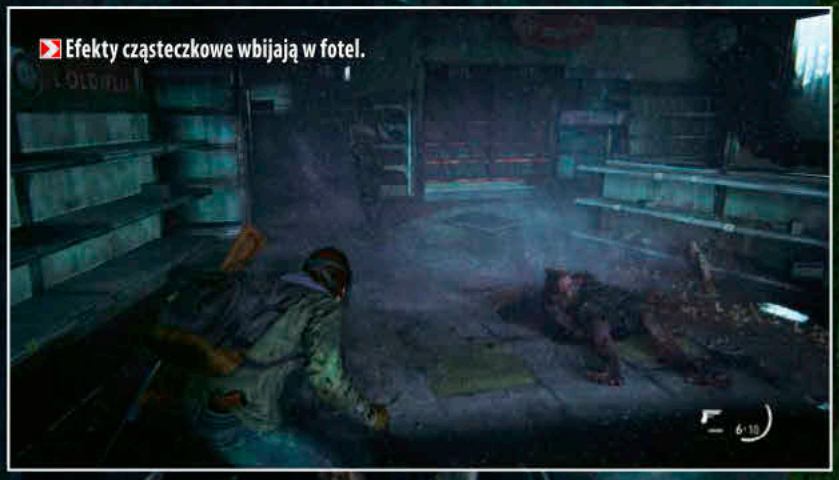
(*) Cytat z pierwszej części The Last of Us

Nacieszcie wzrok, a później wyobraźcie sobie to wszystko w ruchu.

Bardzo długo odkładałem napisanie tej recenzji. Rzadko bowiem otrzymuje się możliwość skonfrontowania z dziełem, którego wybitność czuć na każdym kroku. The Last of Us Part II jest pod każdym względem lepsze od pierwszej części. To, podobnie jak „jedynka", gra wieńcząca generację i wyciskająca z kolejnej konsoli Sony wszystko co możliwe pod względem audiowizualnym. Tym, co sprawia jednak, że **Part II jest najlepszym tytułem, z jakim obcowałem w życiu**, jest narracja. Narracja wykraczająca poza to, co znamy z gier wideo. Definiująca to, czym powinien być storytelling.

IF I EVER WERE TO LOSE YOU...(**)

Akcja rozpoczyna się pięć lat po wydarzeniach z pierwszej części. Joel i Ellie zapuścili korzenie w Jackson, społeczność którego poznajemy w trakcie kilkugodzinnego prologu. U jego końca



Efekty cząsteczkowe wbijają w fotel.

POD WZGLĘDEM TECHNICZNYM TO SZCZYTOWE OSIĄGNIĘCIE TEJ GENERACJI KONSOL.

dochodzi do wydarzeń, które zmuszają Ellie do opuszczenia bezpiecznej osady i udanie się do Seattle w poszukiwaniu zemsty. Problem z fabułą The Last of Us Part II jest taki, że nie ma dobrego sposobu, by ją przybliżyć – albo powie się za mało, albo też za dużo. Wydaje mi się, że w takim wypadku zawsze lepszą opcją jest niedopowiedzenie. Nie zamierzam nikomu psuć przyjemności poznawania historii przedstawionej w Part II, nie będę więc zdradzał wielu szczegółów.

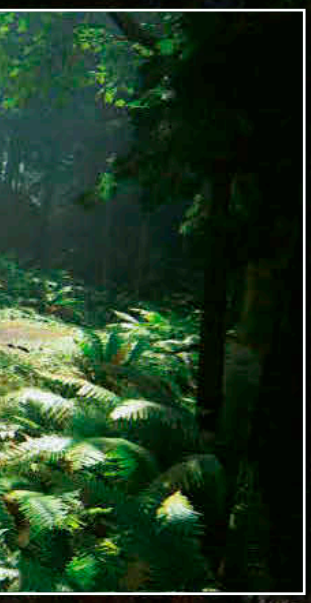
To opowieść o ojcu, który za wszelką cenę próbuje ratować relację z dorastającą córką, tak jak wcześniej próbował ratować ją przed śmiercią. **To historia o koszmarach przeszłości** i o tym, że każde wypowiedziane słowo i odebrane życie ma równie duże znaczenie. Każda śmierć to koniec świata – *„Innego końca świata nie będzie"*, pisał Miłosz – nie tylko dla osoby, której już nie ma, ale również dla jej bliskich. W tym kontekście historia opowiedziana w The Last of Us Part II jawi się bardzo kameralnie, intymnie.

W kontrze do tego stoi trzeci filar fabularny. **To opowieść o tym, ile można poświęcić, ile stracić, by dopiąć celu.** O przebaczeniu i odpuszczeniu. O zemście i gniewie. I o ogromie zła, które kroczy z tymi ostatnimi ramie w ramie. Wielką sztuką, która udała się Naughty Dog, jest sprawienie, że na pewnym etapie zaczynałem kwestionować wszystko, co do tej pory wiedziałem, poddawałem w wątpliwość motywacje, brzydziłem się nimi.

THE LAST OF US PART III

Podobnie jak w przypadku „jedynki", również po zakończeniu „dwójki" trudno myśleć o tym, że Naughty Dog pokusi się o kontynuację. Wiedząc jednak, że TLOU2 powstało, choć wcale nie musiało, to trudno zamykać taką możliwość w przypadku potencjalnej trzeciej części. Szczególnie, że sam Neil Druckmann nie wyklucza takiej możliwości. Byłoby zresztą o czym opowiadać... Dużo zależy od tego, czy dostaniemy po premierze DLC i które wątki ono zamknie.

(**) Wszystkie śródtytuły pochodzą z utworu „Future Days" Pearl Jam.
(***) Zgodnie z przedpremierowymi obietnicami – nie zabiłem żadnego czworonoga. Niestety jeden psiak ginie niezależnie od naszych wyborów.



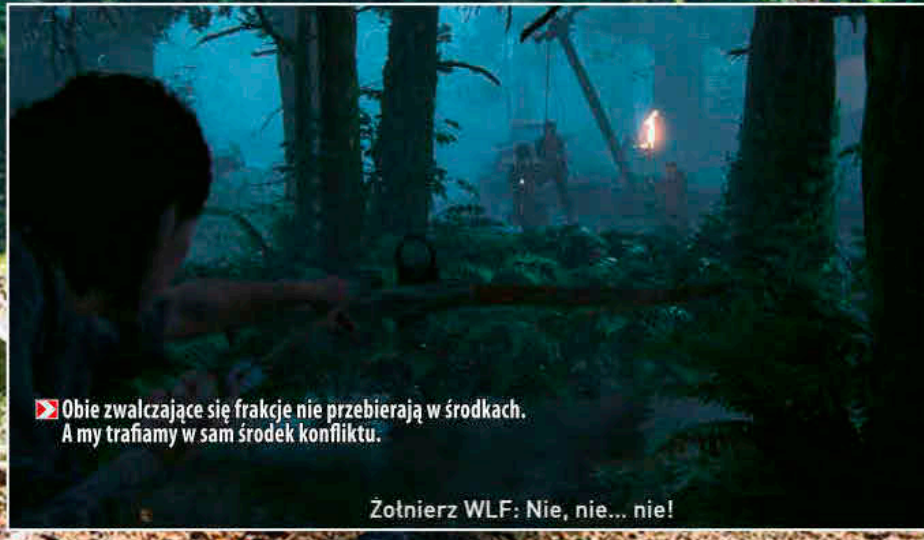
W końcu, u krańca podróży czułem się wyczerpany. Emocjonalnie spustoszony do tego stopnia, że gdy wybrzmiała ostatnia scena, nie czułem kompletnie nic. Nie byłem w stanie, byłem pusty. Bezmyślnie wpatrywałem się w ekran, przytłoczony tym, co właśnie przeżyłem.

...I'D SURELY LOSE MYSELF.

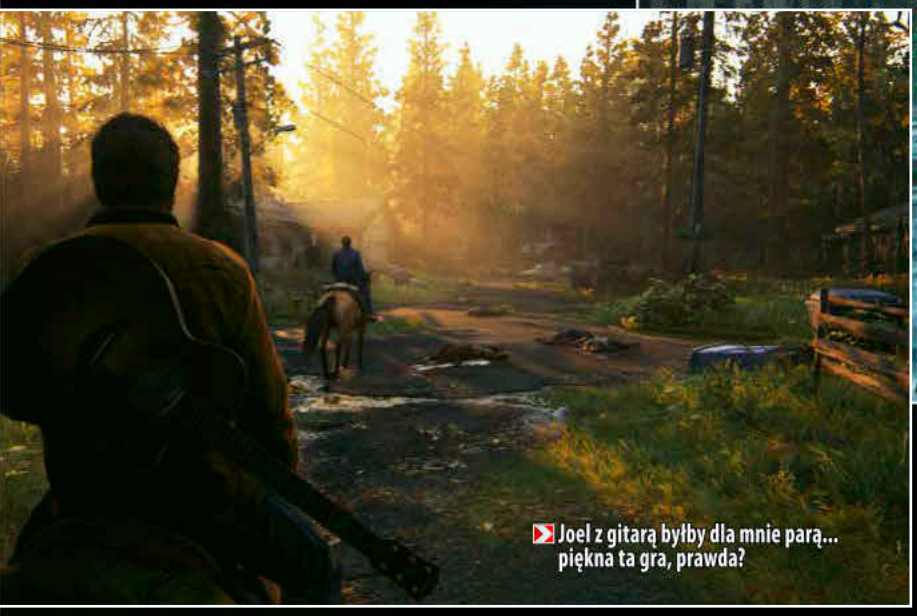
The Last of Us Part II to podobnie jak „jedynka" gra z liniową historią i kolejno odwiedzanymi lokacjami. Od tej reguły jest tylko jeden wyjątek – tuż po przyjeździe do Seattle trafiamy do śródmieścia, które okazuje się naprawdę sporym terenem, po którym poruszamy się konno. Jest wprawdzie jasno postawiony cel, jednak możemy spokojnie eksplorować całą otwartą przestrzeń. Gra podkreśla to wyraźnie – mamy nawet mapę z zaznaczoną naszą pozycją i budynkami, które uznamy za warte odwiedzin. O ile jednak później Part II nie pozwala sobie na aż takie rozluźnienie fabularne, to wyraźnie widać przeskok generacyjny między obiema częściami – **w „dwójce" pozostawiono graczowi więcej swobody w sposobie rozwiązywania problemów i tyczy się to także zagadek**. W dodatku nawet jeśli w późniejszych etapach do celu wiedzie jedna droga, to po drodze mamy sporo opcjonalnych miejsc do zwiedzenia. Wiąże się to oczywiście bezpośrednio z większą mocą obliczeniową PS4, która pozwoliła zaprojektować rozleglejsze lokacje i nie tyczy się to tylko otwartych przestrzeni. W pierwszej części, gdy w budynku atakował nas clicker i nie mieliśmy pod ręką żadnej przydatnej w starciu z nim broni, niemal zawsze kończyło się to śmiercią. W sequelu bardzo często możemy natomiast uciec przeciwnikom – szybko zauważyłem, że korytarze są zdecydowanie przestronniejsze, więc kiedy trzeba było, salwowałem się ucieczką w przeciwległy kąt pomieszczenia. Tym samym kupowałem sobie kilka sekund, by przeładować broń lub wycraftować mołotowa.

Jeśli nie zdążyłem umknąć, nie stałem jednak na straconej pozycji**. Kolejną nowością w „dwójce" są bowiem uniki**, które przy odrobinie wyczucia pozwalają wyjść z niejednej opresji. Jeśli wciśniemy w odpowiednim momencie przycisk za nie odpowiadający, dostajemy okazję kontrataku, często dla przeciwnika śmiertelnego. Rozszerza to zdecydowanie wachlarz opcji podczas walki, choć jednocześnie gunplay jest tak satysfakcjonujący, że momentami rezygnowałem z niego z żalem. Naboje nie rosną jednak na drzewach, a środkowy poziom trudności (ŚREDNI – trzeci z pięciu) przy pierwszym podejściu jest naprawdę wymagający.

Dlatego też nieodzowna okazuje się eksploracja w poszukiwaniu nie tylko amunicji, ale też składników do craftingu. Spostrzegawczość jest w Part II nagradzana – rozmiary lokacji pozwoliły twórcom ukryć wiele schowków, których odnajdywanie przychodzi naturalnie z przyzwyczajaniem się i wykorzystywaniem nowych możliwości postaci. Kiedy już oswoimy się z możliwością skakania, częściej zwracamy uwagę na rozpadliska, które możemy w ten sposób przebyć. Podobnie jest zresztą z czołganiem oraz odnajdywaniem/ »



Spora część Seattle została zalana, więc łódka okazuje się przydatna.


Joel z gitarą byłby dla mnie parą... piękna ta gra, prawda?

PART II WYNOSI NARRACJĘ NA NIESPOTYKANY DOTYCHCZAS W GRACH POZIOM.

używaniem lin i kabli, by rozhuśtać się na nich i dotrzeć do niedostępnych w inny sposób terenów.

EVERYTHING I HAVE FOUND HERE...

Czytając powyższe akapity moglibyście stwierdzić, że TLOU2 nie wnosi do gatunku zbyt wiele nowego. I tak jest w istocie, tyle że fakt ten zupełnie nie przeszkadza, bo Naughty Dog wszystkie elementy dopracowało do perfekcji. **Zróżnicowany gameplay pozwalający rozwiązać każdą walkę na kilka sposobów, świetnie rozłożone akcenty na eksplorację, ekspozycję historii, rozwój bohaterów i walkę sprawiają, że gra „płynie".** Regulacja tempa rozgrywki została wyważona idealnie. Kolejne godziny mijały, a ja brnąłem dalej – nie tylko wiedziony chęcią poznania zakończenia tej historii. W Part II gra się po prostu bardzo przyjemnie. Nie bez powodu po obejrzeniu napisów końcowych, na drugi dzień ponownie usiadłem do konsoli i zacząłem Nową grę+. Dość napisać, że gry platynuję bardzo rzadko (do tej pory jedynie Days Gone), ale z TLOU2 ta sztuka mi się udała.

Pod tym względem wyraźnie widać kolejną przewagę sequelu nad pierwszą częścią. Jestem w stanie o The Last of Us napisać wiele dobrego (co zresztą uczyniłem w CDA 08/2018), jednak nigdy nie powiedziałbym, że miała bardzo przyjemny i perfekcyjny gameplay. Bugów tam co niemiara, AI przeciwników kulało, a zagadki środowiskowe nie były najbardziej wyszukane. Podczas obcowania z „dwójką" czuć, że od premiery „jedynki" minęło siedem lat.

...I'VE NOT FOUND BY MYSELF.

Ogromne wrażenie robi przede wszystkim sztuczna inteligencja przeciwników. Bardzo często zdarza się im flankować, szukać sposobu, by dobrać się nam do skóry. Pasywna walka kończy się więc źle. W dodatku w „dwójce" ludzcy wrogowie są zdecydowanie bardziej zróżnicowani. W Seattle zwalczają się bowiem dwie grupy – WLF (Washington Liberation Front) oraz Serafici.

UŁATWIENIA DOSTĘPU

Jeszcze przed premierą, odpowiedzialny za warstwę dźwiękową TLOU2 Robert Krekel wyjawił na Twitterze, że grę będzie można przejść, korzystając jedynie ze słuchu. Ma być to możliwe ze względu na rozbudowane opcje ułatwienia dostępu – Naughty Dog zaimplementowało ponad 60 funkcji umożliwiających ukończenie gry osobom z niepełnosprawnościami, istnieje możliwość wykorzystania trzech gotowych zestawów – wizualnej, słuchowej lub motorycznej. Po dwukrotnym przejściu gry zagłębiłem się w te opcje i developerzy odwalali kawał dobrej roboty. Tylko potwierdzili to recenzenci z niepełnosprawnościami, którzy zgodnym chórem mówią, że bardziej przystępnej gry, pozwalającej na skonfigurowanie pod własne możliwości, jeszcze nie spotkali.

Pierwsi swoją siłę opierają na liczebności i dobrym uzbrojeniu oraz psach. Czworonogi potrafią złapać nasz trop i podążać za nim, co sprawia, że musimy pozostawać w ruchu(***). Drugie antagonistyczne ugrupowanie to w zasadzie sekta, która wyparła się technologii i wszystkich, którzy jej używają, uznaje za nieczystych. W walce korzystają głównie z łuków i broni białej, rzadziej karabinów. Ich siła tkwi w umiejętności wtapiania się w otoczenie i skradania, w dodatku są wśród nich potężni osobnicy, którzy są poważnym zagrożeniem w zwarciu. Na szczęście często w sukurs przychodzą nam towarzysze wędrówki (choć sporą część gry przechodzimy w pojedynkę). Ich AI również jest dużo lepsze niż w „jedynce" – tym razem są faktycznie pomocni, często oswobadzają nas z opresji, a i sami nie są bezbronni. W końcu można poczuć, że są przydatni.

To o tyle istotne, że często bywa naprawdę gorąco, a nie możemy przecież zapominać, że poza ludźmi czyhają na nas także zakażeni. Poza znanymi z pierwszej części runnerami, clickerami, bloaterami i stalkerami, w „dwójce" pojawia się także nowy typ – shambler przypomina nieco bloatera, jednak po zbliżeniu się do gracza, zamiast rozrywać mu czaszkę, wypuszcza chmurę żrącego gazu. Do tego dochodzi jeszcze jeden rodzaj zainfekowanego, którego istnienie Neil Druckman wyjawił podczas czerwcowego eventu Sony poświęconemu grze. Jedyne co zdradzę, to że spotkanie z nim nie należy do przyjemnych.

Shambler to bliski, zdecydowanie mniej groźny krewniak bloatera.

Zachowania zakażonych zostały zaprojektowane w taki sposób, by były bardziej nieprzewidywalne. Dość napisać, że wielokrotnie serce podchodziło mi do gardła, gdy clicker do którego się skradałem, zamierał na sekundę i wydawał ostrzegawczy krzyk, by po chwili ruszyć dalej. **Zdecydowanie więcej, zgodnie z zapowiedziami, spotykamy stalkerów.** W „jedynce" pojawiały się zaledwie dwa razy i sprawiały wrażenie zaimplementowanych w ostatniej chwili i na siłę, m.in. dlatego, że ich AI było zwyczajnie popsute. W „dwójce"

POMOCNA DŁOŃ

✖ Nie wszystkie ulepszenia są równie przydatne – na początku celuj w te, które upgrade'ują apteczki i zwiększają maksymalne zdrowie, później odblokowuj rozszerzenia ekwipunku o dodatkowe miejsce na bomby etc.

✖ Zmniejszenie rozchwiania i odrzutu broni to jedne z najważniejszych ulepszeń w warsztacie.

✖ Korzystanie z tłumika i łuku to podstawa podczas walki z większymi grupami przeciwników, pozwalają przetrzebić ich szeregi, nim zostaniemy odkryci.

✖ Pozostawaj w ruchu – w innym wypadku psy łatwo cię wywęszą.

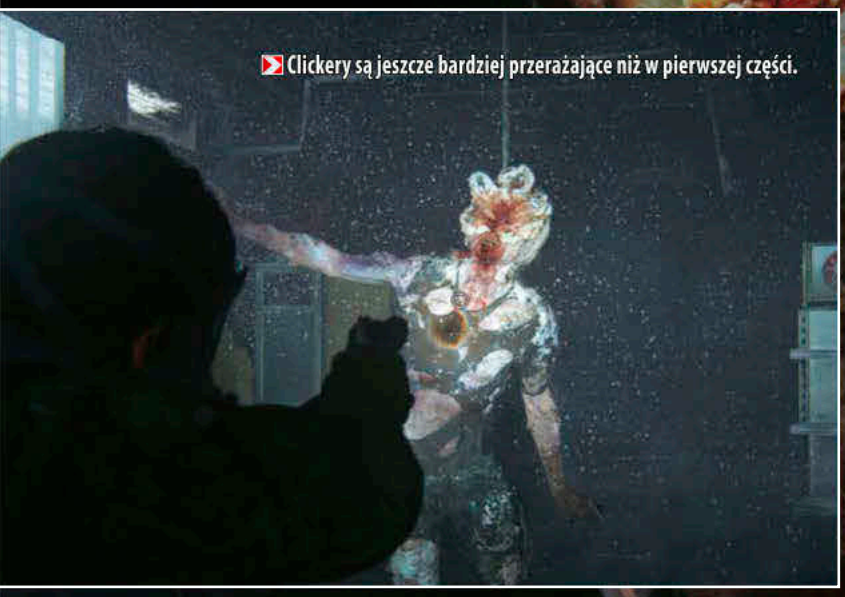
✖ Uniki są kluczem do skutecznej walki wręcz, warto zainwestować trochę czasu w naukę odpowiedniego timingu.

✖ Jeśli istnieje taka możliwość, napuść na siebie dwie wrogie grupy przeciwników i dobij pozostałych przy życiu.

✖ Szukaj sejfów, zawierają cenne zapasy. W lokacjach, w których się znajdują, zawsze są wskazówki odnośnie do kodu je otwierającego.

Szybko, coraz szybciej

Skoro ukończenie The Last of Us Part II zajmuje między 25 a 30 godzin przy pierwszym podejściu, to jestem niezmiernie ciekawy, jaki będzie speedrunowy rekord świata. Przechodząc grę po raz drugi, zauważyłem wiele momentów, w których można w łatwy sposób uszczknąć sporo czasu, jednak wciąż nie wyobrażam sobie, by skończyć TLOU2 szybciej niż w 10 godzin. Nie mogę się doczekać, aż do drugiej części dorwie się więc Anthony Calabrese – streamer i rekordzista świata we wszystkich speedrunowych kategoriach pierwszego TLOU. Jeśli ktoś złamie barierę 10 godzin, to będzie to on. Dość napisać, że jego najlepszy czas ukończenia „jedynki" na najwyższym poziomie trudności (bez wykorzystywania glitchy) to 2 godziny 49 minut i 53 sekundy. Dla przypomnienia – przy pierwszym podejściu, by zobaczyć napisy końcowe, potrzeba przy grze spędzić około 15 godzin.



Clickery są jeszcze bardziej przerażające niż w pierwszej części.

POKRYŁEM SIĘ PLATYNĄ

O ile moje próby grania z zamkniętymi oczami kończyły się dość opłakanie, to z opcji ułatwienia dostępu skorzystałem podczas wbijania platyny. Aby zgarnąć wszystkie trofea w grze, niezbędne jest skompletowanie wszystkich znajdziek, co może być upierdliwe. Jednak przy wykorzystaniu wysokiego kontrastu (patrz screen poniżej) oraz sygnalizacji dźwiękowo-graficznej przedmiotów w pobliżu, po kilku dniach udało mi się splatynować TLOU2. Niezbędne było dwukrotne przejście gry, by rozwinąć wszystkie umiejętności i bronie, jednak najbardziej męczące okazało się szukanie wszystkich znajdziek. Inna sprawa, że wbicie platyny było proste, a trofea niezbędne do tego oceniam w większości jako mało pomysłowe. Nie, nie ma osiągnięcia za przejście gry bez zabijania psów.

Tak wygląda gra po zastosowaniu niektórych opcji ułatwienia dostępu.

POLSKA WERSJA

Jak już Sony przyzwyczaiło przy swoich tytułach na wyłączność, również w TLOU2 dostajemy pełną polską wersję. I o ile jest ona bardzo dobra, to nie byłem w stanie spędzić z włączonym dubbingiem dłużej niż kilka minut. Nic nie poradzę – dla mnie Joelem zawsze będzie Troy Baker, a Ellie Ashley Johnson. Tłumaczenie na nasz rodzimy język to jednak pierwsza klasa – nie tylko właściwie bezbłędne, ale też odpowiednio mięsiste.

THE LAST OF US PART II

TO BEZ WĄTPIENIA NAJLEPSZA GRA KOŃCZĄCEJ SIĘ GENERACJI.

- + narracja wykraczająca poza to, co znamy z gier wideo
- + pod każdym względem lepsza od „jedynki"
- + płynny, świetnie wyważony gameplay
- + najpiękniejsza gra na PS4
- + udźwiękowienie to majstersztyk
- + szeroko zakrojone opcje ułatwienia dostępu
- + emocjonalne spustoszenie, jakie zostawia w odbiorcy po zakończeniu
- − bez znaczenia

wciąż mają tę samą taktykę – chowają się przed graczem i czekają na dogodny moment, by zaatakować. Wciąż są bardzo upierdliwymi przeciwnikami, ale tym razem ze względu na swoją naturę, nie błędy w programowaniu ich zachowania. Warto parę słów poświęcić także możliwości „napuszczania" na siebie zarażonych i ludzi – dostajemy ją zaledwie kilka razy w trakcie rozgrywki. Szkoda, że nie częściej, bo całkowicie zmienia to dynamikę pola walki.

TRY AND SOMETIMES YOU'LL SUCCEED...

Podstawą przetrwania w TLOU2 jest crafting, który nie różni się właściwie niczym względem pierwszej części. Zbieramy więc przeróżne rupiecie, z których tworzymy przydatne przedmioty. Część z nich już znamy – mołotowy, bomby dymne i gwoździowe – ale pojawiają się również zupełnie nowe. Nie tylko możemy teraz craftować naboje do niektórych broni, ale też stworzymy miny zbliżeniowe, a przede wszystkim tłumiki, które w wielu sytuacjach okazują się zbawienne. Mnogość możliwości sprawia, że ani przez moment nie ma się zbyt wiele zapasów. Na średnim poziomie trudności rzadko zdarzało się, bym mógł coś zostawić „na później".

Podobnie ma się sprawa w kwestii ulepszeń. Podczas rozgrywki znajdujemy wprawdzie sporo części, by upgrade'ować możliwości naszych broni, a także suplementów pozwalających rozwijać umiejętności. W obu przypadkach trzeba jednak roztropnie dysponować zasobami, bo podczas jednego przejścia nie ulepszymy wszystkiego. Inna sprawa, że pozwala to dostosować upgrade'y pod własny styl gry – jeśli nastawiasz się na skradanie, ulepszysz wytrzymałość tłumików czy cichsze poruszanie się. Lubisz siłowe rozwiązania? Z radością powitasz możliwość wstrzymywania oddechu podczas celowania czy zwiększoną skuteczność mołotowów.

Niezależnie od sposobu gry wielokrotnie podczas rozgrywki będziesz się bał. Ciemne pomieszczenia, w których ciszę przerywa jedynie charakterystyczne klikanie, pozwalają pracować wyobraźni. Klimat potęguje tylko oprawa. Efekty cząsteczkowe wbijają w fotel – unoszące się w powietrzu zarodniki wyglądają fenomenalnie, szczególnie, gdy oświetlone zostaną np. czerwonym światłem lamp awaryjnych. **Graficznie to szczytowe, obok Red Dead Redemption 2, osiągnięcie technologiczne tej generacji konsol.** TLOU2 zachwyca grą świateł, pięknymi widokami i dbałością o detale(****). Nie zawodzi również audio – z genialnymi, nienachalnymi utworami mistrza Gustavo Santaolalli na czele. Mam wrażenie, że warstwa dźwiękowa jest oszczędniejsza niż w „jedynce", co sprawia, że kiedy już wybrzmiewa, znaczy więcej.

...TO MAKE THIS MAN OF ME.

Muzyka, grafika, gameplay – te wszystkie składowe sprawiają, że The Last of Us Part II jest produkcją świetną. **Jednak to narracja wynosi tytuł Naughty Dog na poziom nieosiągalny dla innych.** Nieosiągalny, zdawać by się mogło, dla gier wideo. **Na przestrzeni 25 godzin z TLOU2 po raz pierwszy w swojej karierze miałem poczucie obcowania z dziełem wybitnym.** To moja jedyna dziesiątka w karierze, zapewne ostatnia. Nie umiem bowiem wyobrazić sobie, by ktokolwiek wzbił się na takie wyżyny. Jeśli pierwsza część była najważniejszą grą w moim życiu, to druga jest bezsprzecznie najlepszym dziełem, z jakim miałem okazję obcować. |CDA|

(****) Warto dodać, że na PS4 Pro gra działa w sztywnych 30 klatkach na sekundę, przy rozdzielczości 1440p.

PEGI ?

PRODUCENT: SNEAKY BASTARDS
CENA: 54 ZŁ (PC)
WERSJA PL: NIE
MULTI: TRYB KOOPERACJI

PC: WINDOWS 7 SP1, CORE I5-2300/ AMD FX-4350, 2 GB RAM, GRAFIKA ZGODNA Z DX10

MAGIA ŻYWIOŁÓW • PLATFORMÓWKA • FANTASY

Wildfire

LEGENDA:
■ Joanna Pamięta-Borkowska ■ Cerebrum

■ Bawią się ogniem: Cerber Pamięta

Ona tu jest i tańczy dla mnie. I płonie. I tonie.

Klasyczny początek wielu powieści fantasy – od zera do bohatera – może nudzić, o, wypraszam sobie, już po 7 i ¼ minuty srogo śmiechłam! Sam sposób oddychania postaci... ale ja zawsze się na to łapię. Bohater Wildfire to pospolity wieśniak, którego od wielu innych wieśniaków przewijających się przez średniowieczne uniwersa odróżnia to, że potrafi nieźle kryć się w krzakach i gwizdać oraz latać, trzymając się kurzych łapek!. Nie potrafi walczyć i, poza nielicznymi wyjątkami, przez całą grę będzie raczej unikać konfrontacji. I chwała, a nawet chwała mu za to, wszak mistrzowie każą unikać niepotrzebnych walk. Ale nie znaczy to, że jest bezbronnym neptkiem. Oto bowiem pewnego spokojnego dnia meteor runął z nieba i przyniósł ze sobą moc władania żywiołem ognia. I oczywiście nasz wieśniak jest tym, który wchodzi w posiadanie owej mocy. I pali się (hehe) do jej używania.

Urocza jest średniowieczna muzyka à la Clannad, zwłaszcza gdy nabiera tempa w momencie gdy wrogowie robią się czujni albo szukają bohatera po krzakach. Zresztą całe udźwiękowienie jest dobre – śmiesznie chrumkają te niedobre laski, które polują na bohatera! To są silne, niezależne kobiety. A nasz bohater wcale nie ma skłonności pokroju piromanii, on po prostu płonie z miłości do Helg. Szkoda tylko, że one odrzucają jego zaloty. Może oto odkryłyśmy głębszy poziom i Wildfire jest w istocie opowieścią o niezrozumieniu i niespełnionej miłości? Podoba mi się, że poziomy nie są do siebie podobne. Spodziewałam się całych kilometrów podziemi i długaśnych misji, ale niektóre plansze są zadziwiająco krótkie. W ogóle stylistyką gra przypomina mi nieco tytułów z Atari (Hobgoblin!).

Początkowo operowanie jednym żywiołem jest łatwe i w pełnym pędzie przebijamy się przez plansze, a za punkciory możemy odblokowywać kolejne perki, np. fikuśne ogniste kule, ale kiedy dochodzi cała reszta – woda i ziemia – wtedy całość robi się już skomplikowana. Życie Kapitana Planety nigdy nie było sielanką! **Poziomy są jednak dość nierówne** i pokutuje ten sam błąd w myśleniu o tym, jak się uczy gracz, co u wielu innych twórców, czyli: „dajemy ci oto nową mechanikę, możesz ją sobie wypróbować na jednej prostej planszy, a na kolejnej będą cię ganiać dzikie koty, wściekłe baby i mróz, ale nie zapomnij o tej technice, kiedy wpadniesz w panikę, ok?" W Wildfire nie jest to jednak tak wysoki poziom trudności.

Irytowało mnie nieintuicyjne oznaczenia autosave'ów. Któregoś razu wezwano mnie na misję w „prawdziwym świecie" i musiałam wyłączyć komputer – później odkryłam, że mi się nic nie zapisało! A planszę temu zapis był co chwilę. Dziwne. O tak, to spory problem. Autosave dokonuje się zbyt często, nieraz powodując, że poziom jest po prostu nie do przejścia. Częściej korzystałam z opcji reload niż z zapisu gry.

Wildfire umożliwia granie w kooperacji na dzielonym ekranie, wystarczy podłączyć pad. W końcu czemu palić ludzi samemu, kiedy możemy zaprosić do tego znajomego? Wtedy rozgrywka jest łatwiejsza, bo można dzielić się zadaniami, np. jedna osoba odciąga uwagę strażniczek, podczas gdy inna podpala trawę. Zabawa nabiera rumieńców, kiedy musimy nawzajem na siebie uważać. I sprawia, że gra w pojedynkę przestaje mieć w ogóle sens.

Kooperacja w Wildfire znacznie zwiększa atrakcyjność, ale jeden mój znajomy powiedział kiedyś, że z przyjaciółmi nawet układanie patyczków staje się fascynującym zajęciem. Cóż, coś w tym jest. Wildfire może i jest **przyjemną platformówką**, ale do pełni szczęścia brakuje mi w niej ciekawej historii. **Jak dla mnie – 6+.** |CDA|

OCENA
7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

+ ciekawie przedstawiona magia żywiołów
+ świetna, dynamiczna muzyka
+ zróżnicowane poziomy
+ śmieszne scenki i dialogi

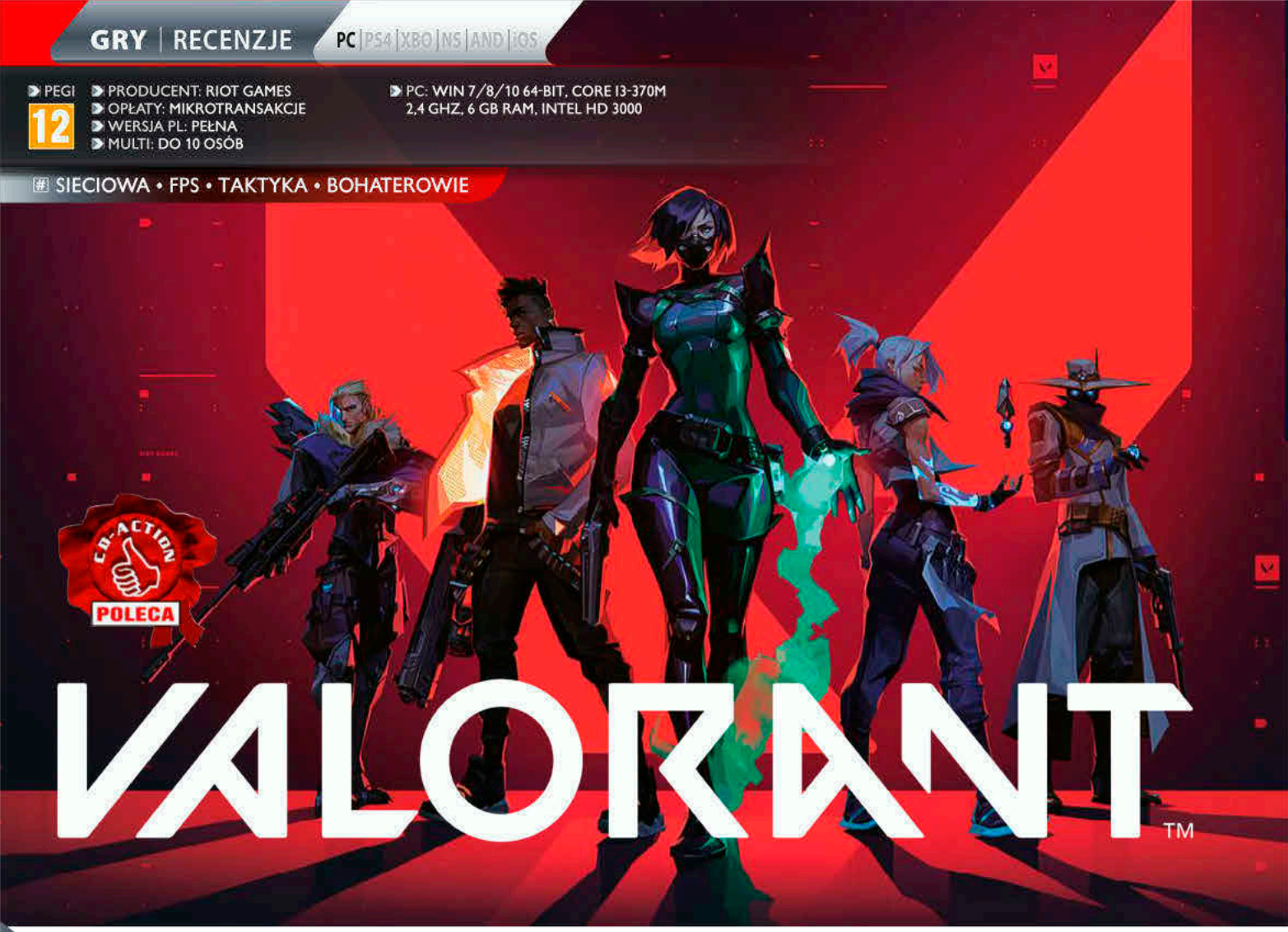
− brak oznaczenia save'ów
− nie wciąga

PEGI 12

PRODUCENT: RIOT GAMES
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 10 OSÓB

PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CORE I3-370M 2,4 GHZ, 6 GB RAM, INTEL HD 3000

SIECIOWA • FPS • TAKTYKA • BOHATEROWIE



Podkłada spajka: **Krigore**

W sierpniu tego roku minie osiem lat, odkąd CS:GO święci triumfy nie tylko na arenach esportowych, ale i na komputerach fanów taktycznych shooterów. I dopiero teraz pojawiła się gra, która faktycznie jest mu w stanie zagrozić.

Valorant od początku był projektowany, by rzucić rękawicę potędze Valve. Riot, nim rozpoczął prace nad tytułem, rozebrał CS:GO na czynniki pierwsze i poddał całość gruntownej analizie. To, co uznał za najlepsze, doprawił – nie bójmy się tego stwierdzenia – modnymi ostatnio trendami i w ten sposób ulepił tytuł, który jako pierwszy od lat ma szansę zróżnicować scenę taktycznych FPS-ów.

To bez wątpienia udana próba zmierzenia się z potęgą CS:GO.

Bohaterów się ceni

Zacznijmy od różnic. Tym, co sprawia, że o Valorancie trudno mówić w kategoriach klona CS:GO, są przede wszystkim kierowane przez nas postacie. To już nie anonimowi oficerowie sił porządkowych czy kryjący się pod kominiarkami terroryści – tutaj naprzeciw siebie stają znani z imienia i unikatowych możliwości agenci. Riot jest dość oszczędny w kwestiach historii i fundamentów wykreowanego przez siebie świata – podłoże fabularne będziemy tu raczej odkrywać poprzez grę, niż dostawać na talerzu. Zabawa toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy miało miejsce wydarzenie o nazwie First Light. Ta globalna katastrofa, bo chyba takiego sformułowania należy użyć, zaowocowała pojawieniem się u niektórych ludzi osobliwych, często związanych z żywiołami umiejętności. To właśnie ich, a także agentów wyposażonych w szereg technologicznych zabawek, poprowadzimy przez mapy gry. Z tego też względu **Valoranta należy zaliczyć do grupy hero shooterów**. Równie dobrze można więc tę grę postawić nie tylko obok CS:GO, ale i Overwatcha czy R6: Siege.

Do wyboru mamy jedenaścioro protagonistów. Śmiało można założyć, że to nie koniec i w późniejszym czasie wzorem League of Legends zobaczymy kolejnych. Wspomniana jedenastka została podzielona na **cztery klasy postaci: szturmowiec, strażnik, kontroler i inicjator.**

Pierwsza z wymienionych klas to odpowiednik wojaka, co to nastawiony jest na starcia, a jego umiejętności mają na celu jak najszybszą pacyfikację wroga. Strażnicy są ukierunkowani na obronę: potrafią odcinać dane obszary mapy, jak również znacząco wspomagać sojuszników np. poprzez leczenie czy przekazywanie informacji o wrogu. Kontrolerzy skupiają się na rozpracowywaniu niebezpiecznych obszarów poprzez akcje zmuszające przeciwnika do określonych działań – najczęściej ucieczki lub prób niwelacji nałożonych efektów. Jeśli trzeba np. zmusić wroga do wyjścia zza rogu, ta

Sposób użycia zdolności postaci jest różny. Tu posługujemy się minimapą.

Panieneczka z okieneczka – hyc, kuleczka.

klasa sprawdzi się najlepiej. Inicjatorzy z kolei to gracze, którzy otwierają lub zatrzymują szturmy, choćby rażąc wrogów przez ściany, nawet wtedy, gdy sami są niewidoczni. Oczywiście podział ten opiera się tak naprawdę na niuansach wynikających z umiejętności każdej klasy. Te zaś bardzo często się ze sobą pokrywają – **granica między nimi w praktyce jest więc płynna i najwięcej tak czy inaczej zależy w największej mierze od skilla.**

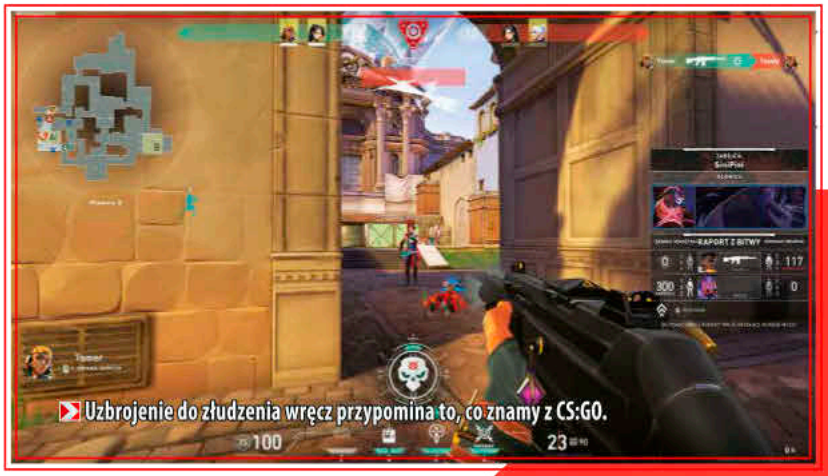
Talenty na wagę zwycięstwa

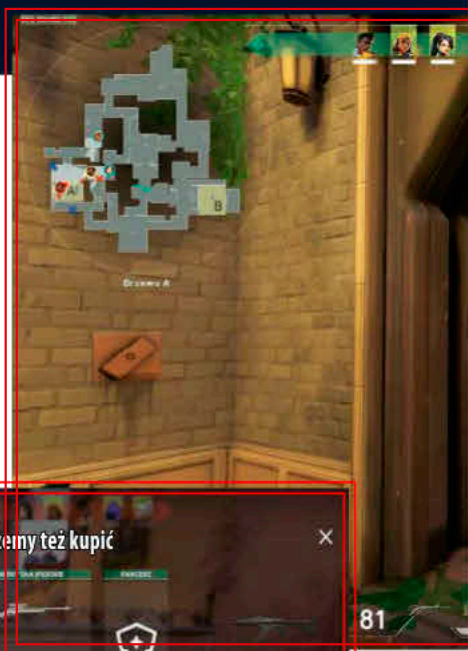
Bohaterowie, którymi grami, oddają zróżnicowanie etniczne świata: mamy tu m.in. Rosjanina, Chinkę, Brytyjczyka, Szweda, Brazylijkę czy przedstawicieli USA. Ważniejsze jest jednak to, jakie zabawki mają do dyspozycji. Podstawową i darmową umiejętnością jest tzw. signature ability. To talent, który mamy zawsze od początku każdej rundy do dyspozycji i swego rodzaju znak rozpoznawczy każdego bohatera. Oprócz tego mamy dwa dodatkowe talenty – żeby z nich skorzystać, należy przed daną rundą je sobie wykupić. Pod tym względem z grubsza podobne są do granatów w CS:GO – tyle, że tu nie tracimy ich między rundami. Na dłuższe omówienie zasługuje ult – najmocniejsza umiejętność, którą odpalimy góra kilka razy na mecz. Ładuje się ona poprzez zbieranie orbów – te zaś są rozrzucone po planszach, ale i dostajemy po jednym za każdego zdobytego fraga, jak również za śmierć podczas danej rundy. Jak to z ultami bywa – po ich odpaleniu pocieką łzy: przeciwnikom, gdy skorzystamy z potęgi tej umiejętności, lub nam, gdy popsujemy zagranie i zmarnujemy potencjał.

Nie ma sensu tutaj rozwodzić się szczegółowo na temat możliwości każdej z postaci. Wśród talentów ogółem dostępnych znajdziemy różnego rodzaju boosty, efekty obszarowe, leczenie, drony bojowe i zwiadowcze, wiele różnych wybuchajek, a także zabawki pozwalające na zablokowanie przejścia, zasłonięcie fragmentu mapy czy pokrycie danego obszaru różnego typu pułapkami lub potykaczami zdradzającymi pozycję. Jest w czym przebierać, jest też czego się uczyć – bo **wiele tych umiejętności możemy stosować w formie kombosów**.

Taka Jett choćby potrafi korzystać skutecznie ze swojego ulta w pełnym ruchu, również podczas wysokich skoków i lewitacji, które jako jedyna może stosować. Sposób wypuszczania strzał Sovy przywodzi z kolei na myśl triki z granatami z CS:GO, a Phoenix, stojąc we własnym ogniu, może się leczyć. Wszystko to sprawia, że **Valorant pozostawia bardzo duże pole do nauki i masterowania skilla związanego z użyciem umiejętności**. Ma to też drugą stronę: nawet jeśli gramy tylko jedną, dwiema postaciami, poznać musimy tak czy inaczej wszystkie inne – choćby po to, żeby wiedzieć, co mogą nam zrobić i jak się przed ich talentami bronić. Konkluzja jest w tym przypadku oczywista: by być naprawdę dobrym, trzeba poświęcić mnóstwo czasu, poznać grę na wskroś i odblokować każdego bohatera. **Valorant to bez wątpienia gra na całe lata.**

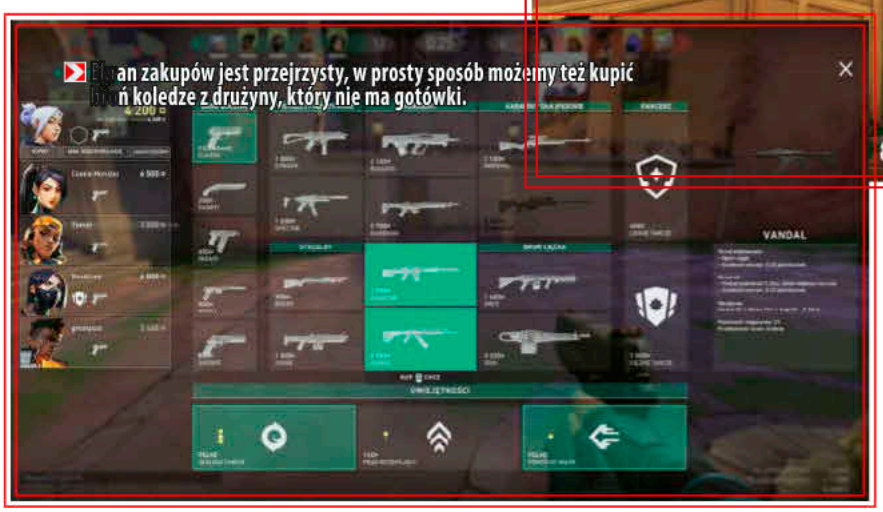
A skoro już przy bohaterach jesteśmy: grę zaczynamy z piątką zawodników, kolejnych zaś odblokowujemy sobie w miarę


Uzbrojenie do złudzenia wręcz przypomina to, co znamy z CS:GO.



Za co płacimy?

Valorant jest darmową grą – co nie znaczy, że nie możemy sypnąć groszem, by dodatkowo uprzyjemnić sobie zabawę. Dzięki wyłożonej gotówce w ramach płatnej przepustki bojowej uzyskamy dostęp do zablokowanych w innym przypadku nagród. Te dostajemy za kończenie rozdziałów składających się na trwający właśnie akt gry. Zamotane? Trochę tak. Generalnie każdy akt to rodzaj wydarzenia w grze, które trwa przez określony czas. Grając, wypełniamy kolejne przypisane mu rozdziały. Na końcu każdego czeka co najmniej jedna nagroda, a jak aktywujemy przepustkę premium, to zgarniemy jeszcze dodatkowych pięć. To różnego rodzaju gifty: skórki, przywieszki do broni, karty czy niewielkie ilości waluty w grze. Nie licząc wspomnianej przepustki, gotówkę możemy też wydać w sklepie, nabywając w ten sposób pojedyncze skórki lub ich zestawy. Wygląd broni w niektórych przypadkach możemy dodatkowo modyfikować, wskazując alternatywną wersję kolorystyczną, przypinając przywieszkę lub poprzez podnoszenie poziomu skórki, co zapewni dodatkowe efekty wizualne lub animację finishera po zlikwidowaniu całej drużyny wroga. Słowem – kasa idzie na kosmetykę, która pozwala wyróżnić się w tłumie.



postępów w zabawie, przechodząc następujące po sobie i wydzielone do tego celu rozdziały – czyli sekcje interfejsu, gdzie gromadzimy w paskach doświadczenie. W tym przypadku nie znalazłem opcji przyspieszenia postępu za gotówkę – jak chcemy nowych wojaków, trzeba po prostu grać.

Arsenał zajumany CT i T

Każdy, kto bywał na salonach CS:GO, w Valorancie odnajdzie się od pierwszych chwil – no, przynajmniej jeśli chodzi o uzbrojenie. Riot po prostu wziął, co dobre z gry Valve'a i wrzucił do swojej. Podobieństwa są tu tak duże, że można po prostu otworzyć menu sklepu na początku rundy, kupić, co nam się wydaje, że wiemy, jak strzela – i na ogół się nie pomylimy. Oczywiście, różnice pojawiają się w niuansach czy alternatywnym sposobie działania – całościowo jednak gunplay jest bardzo podobny. Broń krótka, automatyczna, śrutowa, karabiny, broń ciężka i wyborowa – to wszystko po prostu znamy.

To samo zresztą możemy powiedzieć o zachowaniu pukawek. Mają swoje powtarzalne wzory odrzutu, których trzeba się nauczyć, by go skutecznie kompensować, wystrzeliwane pociski mają też określoną energię pozwalającą przestrzeliwać się w przypadku najmocniejszych gnatów przez przeszkody terenowe. Prędkość ruchu postaci oczywiście wpływa na dokładność celowania – zależnie od pozycji i prędkości celownik „rozjedzie się" mniej lub bardziej. To wszystko to **zasady wypalone w zwojach mózgowych dziesiątkami godzin spędzonych przy CS:GO i tu sprawdzą się wyśmienicie**: strzelanie w Valorant jest po prostu cholernie przyjemne – trzeba tylko ogarnąć szczegóły. Nawiasem mówiąc, element ten sprawia, że przesiadka z gry Valve jest niemal bezbolesna. Śmiało można założyć, że to celowy zabieg Riotu, dzięki któremu imigranci z CS:GO odnajdą tu bardzo szybko drugi dom. Na razie jednak jest on trochę ciasny.

Rozgość się!

Map nie ma dużo – co samo w sobie należałoby zaliczyć na minus. Inna sprawa, że Riot podszedł do kwestii ich designu kreatywnie i każda z nich posiada swój charakter, producent nie boi też się łamać reguł gatunku i kombinować z niecodziennymi choćby na tle CS:GO pomysłami. Dobrym przykładem jest Haven – duża, skomplikowana lokacja, gdzie znajdziemy nie dwa, a trzy bombsajty. Teoretycznie faworyzuje to atakujących, gdyż obrońcy siłą rzeczy muszą podzielić swoje siły, w praktyce jednak gąszcz przejść pomiędzy strefami mapy i wąskie dojścia fajnie równoważą rozgrywkę. Perełką jest Bind. To lokacja o dość uproszczonym charakterze, wyróżnia się jednak dwoma jednokierunkowymi teleportami, które błyskawicznie pozwalają przerzucać się graczom między dwoma skrzydłami mapy. Lokacja ta sprawdza się chyba najlepiej ze wszystkich i bardzo szybko trafiła na listę moich ulubionych map w strzelankach. Daje duże pole do popisu – tym bardziej, że wspomniane urządzenia transportowe działają również, gdy wrzucimy w nie np. granat czy drona. Tyle że równocześnie są głośne.

Pozostałe lokacje to Split z linami umożliwiającymi szybkie i bezszelestne pokonywanie różnic wysokości oraz najświeższa, bo premierowa Ascent, gdzie w środkowej

Okiem Witolda

OCENA 8+

Chociaż po kilkudziesięciu godzinach wciąż krzyczę do kumpla „dwóch CT, plantuj", Operatora uparcie nazywam AWP, a z Vandala strzelam jak z AK, daleki jestem od nazwania Valoranta klonem CS-a. Rzecz jasna główną różnicą są specjalne umiejętności bohaterów, acz nie tak wielką, jak niektórzy mogliby przypuszczać – używa się ich bowiem nie jak w Overwatchu, gdzie stanowią clou rozgrywki, a raczej jak granatów w grze Valve. Stąd niektóre – np. leczenie Sage – wydają się odrobinę nie pasować do koncepcji, nie służąc do ułatwiania/utrudniania wejścia na site. Spore uznanie budzi też projekt map, twórczo rozwijający koncepcje znane z głośnego konkurenta – daleka od realizmu stylistyka pozwala chociażby na dodanie do zabawy teleportów, a trzy miejsca na podłożenie bomby z Haven spokojnie moglibyśmy widywać w innych tytułach.

Valorant ma przy tym wszystkim dość zasadniczy problem – w dwa tygodnie po premierze wciąż wygląda, jak gdyby nie wyszedł z bety. Jasne, i w CS-ie katuje się czasem jedną, dwie mapy do obrzydzenia (vide słynny Dust II), ale gdy się znudzimy, zawsze możemy sięgnąć po kilka kolejnych (nie wspominając już o efektach prac społeczności). Tutaj jesteśmy skazani na bieganie po czterech – świetnych, bo świetnych – miejscówkach i to wyłącznie w dwóch trybach. Brakuje czegoś tak prostego jak deathmatch, co pozwalałoby poćwiczyć strzelanie czy rozgrzać się przed meczem. Za rok, półtora najpewniej się to zmieni, jednak do tego czasu warto pamiętać, że w kółko będziecie widywać te same lokacje.

Grafika, mimo że ma gorzej wyglądające elementy, ogółem prezentuje się bardzo dobrze. Co, nawiasem mówiąc, przy tak niskich wymaganiach jest bardzo dobrym osiągnięciem.

Talenty bohaterów świetnie uzupełniają dobry gunplay.

części znajdziemy spory i rozgałęziający się dziedziniec oraz – już nieco bardziej na skrzydłach – aktywowane na żądanie drzwi, które mogą pomóc w zatrzymaniu natarcia lub obronie danego sajtu. Jak widać, **Riot w przypadku każdej lokacji ma konkretny i unikatowy dla niej pomysł**, który znacząco zmienia dynamikę zabawy – w Valorancie kształt rozgrywki jest zatem definiowany nie tylko architekturą map, ale i dodatkowymi cechami każdej z nich. Koniec końców więc mimo niewielkiej liczby aren, ich całościowy kształt należy zaliczyć do zalet gry.

Gramy na nich w dwa tryby: rywalizacji i gorączki spike'a. Ten pierwszy to standardowa zabawa, gdzie w miarę postępów pniemy się po szczeblach ośmiu rang, z których wszystkie za wyjątkiem ostatniej podzielone są dodatkowo na trzy etapy. Jedna pięcioosobowa drużyna się broni, druga atakuje. Celem tej ostatniej jest podłożenie spike'a – szpikulec ten po zainstalowaniu należy przypilnować, żeby nie został rozbrojony i wysadził wyznaczony teren. Gramy do trzynastu rund, a skojarzenia z założeniami podstawowej rozgrywki w CS:GO są jak najbardziej wskazane. Mecze tego rodzaju mogą trochę potrwać. Jeśli nie mamy czasu, możemy spróbować rusha ze spike'iem. To krótka zabawa, bo gra się do czterech zwycięstw, a każdy atakujący niesie swój ładunek. To nie koniec: umiejętności, nie licząc ulta, są startowo załadowane, broni zaś nie kupujemy – jest dobierana losowo. Dodatkowo na miejscu orbów na mapach rozlokowano działające w różny sposób znajdźki. Mogą one np. leczyć drużynę, ulepszyć broń czy ograniczyć pole widzenia wroga. To zdecydowanie tryb gry dla ludzi szukających szybkiej, bardzo intensywnej rozgrywki. Częściowo rekompensuje brak deathmacha, jak i innych rodzajów zabawy. Na razie musimy się zadowolić tą dwójką – ale nie przeszkadza to zbytnio w ogólnym, pozytywnym odbiorze gry. Valorant, nawet w tej startowej wersji, jest grą bardzo przyjemną i zdecydowanie wartą uwagi każdego fana strzelania.

Skoro jest tak dobrze, to dlaczego nie ma wyższej oceny? Tytuł sprawia wrażenie gry, która została stworzona przez kujona. Jest jak praca zaliczeniowa: przemyślana od A do Z, napisana zgodnie ze wszystkimi prawidłami sztuki, świetnie wstrzeliwuje się w potrzeby odbiorcy i nie sposób tu znaleźć poważniejszych uchybień niż jakaś drobna literówka tu i ówdzie czy w miarę nieoczywisty bug – choć te są szybko łatane. **Valorant to solidna, rzemieślnicza robota kogoś, kto poświęcił na całość mnóstwo czasu i energii, tyle że... brak tu takiego... błysku szaleństwa**. Jest ułożona, przewidywalna i grzeczna. Świetna robota, słowem – ale geniuszu tu nie ma.

Gra Riotu powstała jako tytuł, który ma uderzyć Counter-Strike'a tak, żeby zabolało. I wszystko wskazuje na to, że cel ten został osiągnięty – producent wziął wszystko to, co sprawiło, iż tytuł Valve'a odniósł sukces i zrobił to co najmniej tak samo dobrze, a w niektórych przypadkach po prostu lepiej. Oczywiście mówimy tu o stanie na dziś. To, jak się ułożą losy gry w dłuższej perspektywie i czy ostatecznie zdominuje leciwą już strzelankę twórców Half-Life'a, wcale nie jest takie pewne. Bardziej obstawiam, że obydwie gry będą żyły obok siebie, a Valorant przechwyci sporą część raszujących na sajta – głównie tych, których skostniała już formuła CS:GO po prostu znudziła. Czy mogło być lepiej? Tak, ale Riot z całą pewnością z postawionego przed sobą zadania wywiązał się bardzo dobrze. **|CDA|**

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

- czytelny, przejrzysty gameplay
- duża liczba zróżnicowanych postaci
- świetny design map
- niskie wymagania sprzętowe
- stara formuła CS-a w nowych szatach
- przyjemne strzelanie
- za darmo
- technicznie dopracowana

- dla konserwatywnych fanów CS:GO to może być jednak za dużo
- bariera wejścia jest wyższa niż w przypadku gry Valve
- mało map, mało trybów

PEGI 12

- PRODUCENT: V1 INTERACTIVE
- CENA: 210 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 10 GRACZY

- GRALIŚMY NA: XBO
- PC: WINDOWS 10, CORE I5-2400/ RYZEN 5 1400, 8 GB RAM, GTX 570/RADEON HD 7850

SHOOTER • STRATEGICZNA • SF

Gracz wciela się tu w rolę strzelającego dowódcy.

DISINTEG

Osiągnął stan błogości: **Otton**

„Jezu, jak się cieszę z tych króciutkich wskrzeszeń, kiedy pełną kieszeń znowu mam" podśpiewuję sobie od paru dni, wchodząc do salonu i sięgając po pada. Chociaż życie nie rozpieszcza, cieszy mnie, że zaraz choć na chwilę zatracę się przy Disintegration.

Poziom glukozy we krwi wreszcie wrócił do normy, stojący od kilku tygodni na przykrytym serwetką Xboksie One kwiatek wyraźnie odżył po przeniesieniu go w bardziej nasłonecznione miejsce, serwetka wytrzepana z kurzu, kanapa wygodna – i gra taka, że aż chce się siedzieć przed telewizorem, zapominając na trochę o tym, co dzieje się na świecie. Prosić o więcej byłoby na razie objawem chciwości.

Dziecię we mgle

Nim jednak Disintegration zaczęło wyciskać ze mnie całkiem spore pokłady endorfin i skłoniło do nieudolnych prób wokalnego naśladowania Lecha Janerki, zdążyło również mocno zaleźć mi za skórę. Jako wieloletni zwolennik strzelania na padzie, lekceważąco prychający na powtarzane przez wielu zatwardziałych pecetowców „nie da się", po odpalenia debiutanckiego dzieła V1 Interactive czułem się, jakbym sam próbował tej sztuki po raz pierwszy. Zaskoczyło mnie to tym bardziej, że do czasu odpalenia gry nie zdążyłem jeszcze, podążając za radą barda, „lubić się zaszywać, lubić nadużywać".

Owa problematyczność wynika jednak z... największej zalety całości. **Jest to niby rasowy przedstawiciel FPS-ów, a zarazem produkcja znacząco na tle całego gatunku odmienna**. Najbliżej jej do Titanfalla, choć to i tak słabe, mocno przestrzelone skojarzenie. Trudności ze sterowaniem na padzie są kwestią dość specyficznej dynamiki zabawy, narzucanej przez stanowiący główną atrakcję tytułu grawicykl.

Lecimy?

Jest to nietypowy rodzaj maszyny latającej, przypominającej kształtem motor Batmana. Podczas przygody sprawia, że bohater nie jest zmuszony do biegania czy samodzielnego radzenia sobie z odrzutem dwóch karabinków, z których możemy strzelać jednocześnie. Przez całą zabawę, czy to w singlu czy multi (patrz: ramka),

Multiplayer

Disintegration oferuje również całkiem udany multiplayer. Oferuje on z pozoru dość standardowe tryby: Kontrola Obszarów to odpowiednik Capture the Flag, Kolekcjoner stanowi wariację na temat Deathmatchu (rozszerzoną o zbieranie punktów po zabitych wrogach), Dostawa nawiązuje natomiast do Dominacji znanej z Call of Duty.

O wyjątkowości trybu wieloosobowego decyduje ponownie wplatanie elementów strategicznych do gry. Każdy z trybów w jakiś sposób skłania gracza nie tylko do strzelania, ale również wydawania rozkazów jednostkom naziemnym. Przykładowo w Kontroli Obszarów nie można samodzielnie zajmować stref z poziomu grawicyklu, a jedynie poprzez wysłanie swoich piechociarzy w okolice danej flagi.

Do tego dochodzą liczne, walczące ze sobą frakcje, wyposażone we własne grawicykle – jedne są bardziej wytrzymałe na ostrzał, inne umożliwiają natomiast łatwiejsze uniki. Pomimo że żaden z trybów nie jest tak naprawdę niczym oryginalnym, ze względu na ciekawe założenia, zabawa sprawia wrażenie świeżej i zdecydowanie skłania do tego, by nie odkładać gry już po napisach końcowych. Osobną kwestią jest dość spory chaos wkradający się podczas zabawy. Dla mniej zaawansowanych graczy może być czynnikiem ostatecznie zniechęcającym do dalszych prób. Jeżeli nie chcecie regularnie dołować w rankingach, pierwsze godziny zdecydowanie trzeba poświęcić na oswojenie się z tą nietypową formułą, najlepiej korzystając z dostępnych w menu trybów treningowych.

RATION

poza krótkimi wizytami w naszej bazie wypadowej, ani razu nie opuszczamy sterów maszyny.

Takie rozwiązanie znacząco podnosi mobilność naszego bohatera oraz drastycznie modyfikuje dynamikę zabawy. **Grawicykl pozwala nie tylko szybko się przemieszczać, ale również unosić** na wysokość maksymalnie kilkudziesięciu metrów nad polem bitwy. Po co więc bawić się w krycie za osłonami czy flankowanie oponentów, skoro w każdej chwili możemy unieść się, włączyć dopalacz i szybko znaleźć się po drugiej stronie osłony, za jaką się ukrywają, by poczęstować ich porcją ołowiu?

„I pięknie jest, nieskromnie bardzo jest", więc jak tu się nie uśmiechać, nawet w momencie, gdy weteranowi konsolowego strzelania ciężko z początku w kogokolwiek trafić, przy takiej prędkości ruchu i sporych nieraz dystansach, na jakie prowadzimy wymiany ognia. Stara prawda głosi, że trening czyni mistrza.

Bunt maszyn

Warto nadmienić, że **Disintegration już od pierwszych chwil zgłasza ambicje do przerodzenia się w rozbudowane uniwersum**. Za grę odpowiada nowy zespół, stworzony przez Marcusa Lehto (i wspierany zakulisowo pieniędzmi 2K Games), dawniej dyrektora kreatywnego studia Bungie. Związki autorów z seriami Halo oraz Destiny widać już na pierwszy rzut oka, choćby w kreacji świata. Od razu czujemy, że opowiadana historia jest wycinkiem większej całości. Umocowano ją w konkretnym kontekście, czyniąc z niej jednocześnie wstęp do poznania całego uniwersum.

Przenosimy się do przyszłości, w której szalejące coraz liczniej epidemie, zmiany klimatyczne czy problemy społeczne sprawiły, że ludzie zdecydowali się ratować, przenosząc swe mózgi do ciał człekokształtnych robotów. Społeczność chciała, trochę niczym Walt Disney według nieprawdziwej legendy, doczekać w innej formie nadejścia lepszego panaceum na kłopoty. Problem w tym, że taka „zrobotyzowana" stagnacja zaczęła się przedłużać, a populacja cyborgów niecierpliwić i dzielić na różne grupy chcące zbudować świat po swojemu.

Część zintegrowanych, bo tak określani są ludzie po owym zabiegu, stwierdziła, że nie ma już co szukać innego rozwiązania problemów i najlepiej będzie siłą przekonać (pod groźbą śmierci) do poddania się owej procedurze pozostałych przy życiu „normalnych" ludzi. **Zadaniem gracza podczas kampanii fabularnej będzie przeciwstawienie się piewcom postępu**. Wcielać się będziemy w rolę Romera Shoala (imię bohatera jest nieprzypadkowe, patrz: ramka). Osobnika również zrobotyzowanego, chcącego jednak poczekać na alternatywy i potępiającego wraz ze swoimi kompanami politykę przymusu.

Scenariusz okazuje się ciekawy i dość rozbudowany, okraszony świetnie wyreżyserowanymi cutscenkami, choć nieco zabrakło mi w nim pierwiastka refleksji. Teoretycznie w Disintegration strzelamy tylko do robotów (wiwat PEGI 12!), ale podczas zabawy wciąż miałem gdzieś z tyłu głowy, że jakaś cząstka homo sapiens jednak wciąż się pod blaszanymi pancerzami kryje. Trochę szkoda, że nie zostało to nieco bardziej zaakcentowane przez skrypt. Pomimo tej niedoskonałości, i tak jest to niezłe otwarcie nowego uniwersum i liczę, że ten świat zostanie z nami na dłużej. Aby tylko nigdy nie wyszedł z ekranu!

Shooter w klimatach Halo wzbogacony o elementy RTS-a.

Real Time Shooter

Gatunkowa nietypowość Disintegration nie zamyka się jednak wyłącznie w tym, że gracz lata zamiast biegać. Początkowo tytuł miał być w zasadzie równoprawną hybrydą RTS-a oraz FPS-a. Trudność w łączeniu ognia z wodą sprawiła ostatecznie,

»

Pola bitwy są najczęściej bardzo obszerne, trafiamy też jednak w rejony miejskie.

Okiem Bastiana

OCENA 7

Nie jestem wielkim entuzjastą gier strategicznych. Możliwość zerknięcia na ten gatunek z perspektywy dobrze mi znanej – czyli pożeracza FPS-ów – pozwoliła mi przychylniejszym okiem spojrzeć na Disintegration. Grając, starałem się łączyć mocne strony obu tych gatunków (czyli: pozycjonowanie podkomendnych na flankach podebrałem ze strategii, a agresywne wbijanie się w sam środek strzelaniny z FPS-ów). Doceniam zgrabnie przygotowane sterowanie na pececie; grawicyklem operuje się niczym „free camerą" (lub *no-clipem)* w strzelankach, co pozwala na wygodne prowadzenie ognia i wydawanie rozkazów jednocześnie. Pomysł na rozgrywkę jest świetny, przyznaję, ale ostatecznie bardzo szybko zaczyna się nudzić. Brakuje tu ciekawszych zadań. Wieje tu też czasem budżetowością (niektóre poziomy, uch!), ale twórcy dwoili i troili się, by jak najbardziej zatrzeć to wrażenie. Generalnie dobra robota – pewnikiem znajdzie swoich fanów.

Zostań latarnią

Tożsamość naszego bohatera nawiązuje najprawdopodobniej do latarni Romer Shoal. To konstrukcja o sporym znaczeniu historycznym dla obywateli USA, ustawiona na mieliźnie w zatoce New Jersey, blisko granicy wodnej ze stanem Nowy Jork. Dla Amerykanów jest to zatem ważny narodowy punkt orientacyjny. Nazwa budowli pochodzi od łodzi kapitana Williama J. Romera, która zatonęła w tamtej okolicy w 1863 roku. Latarnia została mocno uszkodzona podczas huraganu Sandy.

Między misjami możemy lekko podrasować nasz grawicykl.

że **twórcy nieco bardziej nastawili się na elementy akcji**. Biorąc jednak pod uwagę, że oba gatunki mają odmiennych odbiorców, postanowiono nikomu nie zamykać drzwi. Tylko w gestii odbiorcy leży, na czym zechce się skupić podczas zabawy. Przez większą część przygody można zatem olać wydawanie rozkazów biegającym kompanom i skupić się na sianiu rzezi z pokładu grawicykla. Największą siłą produkcji jest jednak to, że **równie dobrze można też podarować sobie bezpośredni udział w walce**. Zwykle możliwe jest również korzystanie z obu dróg jednocześnie. Zaledwie kilka sekwencji takich jak samotna wizyta w więzieniu czy pojawienie się zakłócacza blokującego czasowo uzbrojenie pojazdu narzuca nam, jak powinniśmy walczyć.

W zasadzie w każdej chwili możemy wydać jednostkom polecenie biegu do konkretnego punktu, zaznaczyć cel do likwidacji czy też skorzystać z umiejętności specjalnych poszczególnych członków ekipy – to ataki obszarowe o zróżnicowanym efekcie działania. Większość misji można zatem równie dobrze przejść bez ani jednego wystrzału, unosząc się nieco nad polem bitwy i spoglądając na nie w widoku nieco przypominającym rzut izometryczny.

Trochę więcej

Jedynym większym urozmaiceniem kampanii są dodatkowe wyzwania, polegające na wyeliminowaniu konkretnej liczby oponentów czy uzbierania wymaganej kwoty złomu. Są źródłem dodatkowych punktów, które między starciami wydać możemy na usprawnienie grawicyklu oraz podbicie zdolności bojowych naszych piechociarzy. Trochę szkoda, że są to głównie talenty pasywne, większej liczby opcji personalizacji trzeba szukać w multiplayerze. Inna sprawa, że kampania i tak dla większości okaże się głównie wstępem do tego właśnie modułu.

Pojedynki z innymi zmotoryzowanymi do łatwych nie należą.

Choć Disintegration przez większość czasu sprawia wrażenie stworzonego za grube miliony blockbustera (graficznie prezentuje się nieźle, choć bez wielkich fajerwerków), **mimo wszystko wyraźnie widać, że nie jest to niestety nowe Halo**. Cutscenki przywodzą na myśl wysokobudżetową produkcję i opowiadają całkiem ciekawą historię, ale **reżyseria samych misji jest zwykle co najwyżej średnia**. Brakuje ciekawych skryptów czy większej ilości bardziej niestandardowych sekwencji. Cały czas podążamy właściwie od jednego pola walki do kolejnego, eliminując kolejne zastępy wrogów. Choć starcia dzięki nietypowej formule są bardzo soczyste, pod koniec kampanii można już odczuć lekkie znużenie. Nieco wkurzają również powtarzający się w kółko bossowie oraz męczące pojedynki (nie tak częste na szczęście) z innymi pilotami grawicyklów.

Pomimo pewnych niedoskonałości, **w Disintegration czuć sporo tak potrzebnej temu gatunkowi świeżości i własnej tożsamości**. Z pewnością już po oddaniu pisma do druku niejeden wieczór spędzę jeszcze za sterami swojej machiny, zagłuszając rykiem silników uporczywe myśli o pracy i kolejnych obowiązkach do wykonania. Będę z błogim uśmiechem na ustach latać, strzelać, dowodzić i eliminować nacierające zewsząd roboty, wciąż nucąc cichutko pod nosem za wokalistą Klausa Mittfocha „wstawać i pracować i mieć, nie bardzo mogę, nie bardzo chcę". |CDA|

DISINTEGRATION

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

- udany miks FPS-a i RTS-a
- nietypowa dynamika zabawy
- uniwersum ze sporym potencjałem
- często naśladuje grę AAA
- czuć ducha Halo

- parę budżetowych rozwiązań
- dość wymagająca na padzie padzie

PEGI 7

PRODUCENT: ALL IN! GAMES
CENA: 80 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DLA 2 GRACZY

AKCJA • SYMULACJA • I WOJNA ŚWIATOWA • LOTNICTWO

RED WINGS
ACES OF THE SKY

Przeżywa niezły odlot: **Cerebrum**

Do dziś z rozrzewnieniem i zachwytem wspominam interfejs gry Red Baron z 1990 roku.

Gracz miał do dyspozycji ponad 20 odpowiedników prawdziwych samolotów niemieckich i alianckich z okresu I wojny światowej. Ówczesne dwu- i trójpłatowce, mimo że zachwycające, nie odbiły się takim echem w historii, jak chociażby wszechobecne „Stukasy", ale bitwy z ich udziałem to wciąż smaczny kąsek dla twórców gier. Ekipa All in! Games postanowiła wrócić do wydarzeń związanych z najsłynniejszym asem myśliwskim tamtego okresu. Interfejs jest w niej równie przyjemny dla oka, co w Red Baron, jednak zamiast pompatycznej aury dostajemy komiksową stylistykę i cutscenki, w których przeplatają się tak fakty, jak i fantazja twórców.

Czemu beczka nie jest pod B?

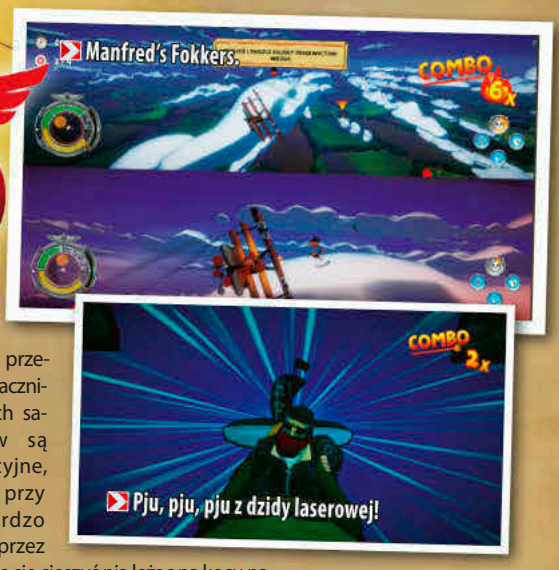
Dynamiczna gra akcji zabiera nas więc w podróż po przestworzach, bazującą właśnie na wydarzeniach związanych z poczynaniami m.in. Manfreda von Richthofena. W arkana historii lotów myśliwskich wprowadzają komiksowe cutscenki wieńczące zadania do zrealizowania podczas 50 fabularnych misji dwóch kampanii. Zestrzeliwanie określonych celów w wyznaczonym czasie przynosi punkty, które następnie można wydawać w Księdze umiejętności, nabywając kolejne perki. Drzewko obejmuje rozwój maszyny, jak i zdolności pilotażowych.

Poszczególne przyciski Switcha odpowiadają za ewolucje powietrzne, takie jak zwrot bojowy, beczka czy eliminacja. Ta ostatnia obrazuje historyczną egzekucję w przestworzach. Uszkodzony wrogi samolot staje się łatwiejszym celem, dzięki czemu można skorzystać z tej funkcji i napawać się komiksową scenką eksterminacji wrogiego pilota z niewielkiej odległości. Sam rozstaw przycisków w przypadku co-opa jest mało intuicyjny, a żeby wykonywać różne komendy, należy nieustannie przyduszać ich kombinacje. Ból palców po kilku godzinach grania trochę zniechęcał do doprowadzania misji do końca.

Dwa punkty widzenia

Kampania Trójprzymierza wydała mi się nieco łatwiejsza niż wątek eskadry Ententy. Być może dlatego, że w pierwszym dołączamy do oddziału asa – Czerwonego Barona, a w drugim staramy się go zestrzelić... W każdym razie w obydwu przypadkach byłam ukontEntentowana, ukontentowana, uradowana.

Same kampanie, choć w kwestii wizualnych przerywników są dopieszczone (na szczególną uwagę zasługują przepiękne arty obrazujące myśliwce oraz towarzyszące im krótkie ciekawostki historyczne), **w trakcie samej rozgrywki nieco rozczarowują grafiką**. Jest ona bardzo uproszczona – momentami wręcz aż przesadnie: znaczniki wrogich samolotów są nieintuicyjne, gra jest przy tym bardzo ciemna, przez co nie dało się cieszyć nią leżąc na kocu na świeżym powietrzu, a przecież tylko tak można w pełni rozwinąć skrzydła i poczuć zew wolności!



W kokpicie nie ma sielanki, jesteśmy ostrzeliwani przez wraże oddziały, kończy nam się paliwo, a urządzenia przegrzewają. Jedynie fakt niekończącej się amunicji daje względne poczucie bezpieczeństwa. Trzeba jednak nieustannie dbać o utrzymywanie pułapu, odpowiednią nawigację (ignorowanie minimapki grozi łatką dezertera!) i zbieranie paliwa: to ostatnie nieodparcie kojarzyło mi się z grą Crash Bandicoot 3: Warped, gdyż w niej również zdobywało się bonusy za strącanie baloników. W Red Wings się ich nie strąca, ale paliwo uzupełnia poprzez cyrkowe akrobacje przez podwieszone pod nie koła.

Kto mi dał skrzydła

Ograniie jednej kampanii zajmuje około 6 godzin, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby maksować wszystkie (przyjemne, choć nieco powtarzalne) misje i latać znacznie dłużej. Mnogość maszyn wizualnie zgodnych z faktycznie wykorzystywanymi podczas Wielkiej Wojny dała mi ogrom satysfakcji, a zdobywanie combosów przez szybką eliminację kolejnych celów potrafi nieźle wciągnąć. Do tego stopnia, że dziś nadal bolą mnie palce! |CDA|

Okiem Bastiana

OCENA 7

Początkowo rozstrzeliwanie kolejnych maszyn nie budziło we mnie większych emocji – te za to, w formie wielkiej irytacji, powodowało sterowanie za pomocą jednego Joy-Cona w co-opie; pierwsze kilka rund klątem pod nosem, zamiast się dobrze bawić. Ale jak już się człowiek przyzwyczaił, to gra zaczynała być naprawdę przyjemna. Wprowadzony do gry system combosów (w kooperacji mnożnik nabija się zresztą wspólnie!) daje ogrom frajdy i nie pozwala się nudzić. Brakuje mi co prawda w grze trochę dynamiki i poczucia uczestniczenia w wielkiej powietrznej bitwie (wspomniany w recenzji Crash 3 w 1998 roku zrobił to lepiej!), a i grafika miejscami wieje topornością, ale ostatecznie jako propozycja na jeden, dwa wieczory z lepszą połówką – jak znalazł.

PEGI ?

PRODUCENT: PETROGLYPH GAMES
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 8 OSÓB

PC: WIN 8/10 (64-BIT), INTEL CORE 2 DUO E4600/AMD ATHLON 64 X2 6400, 4 GB RAM, GEFORCE GT 420/RADEON HD 5570

CD-ACTION POLECA

RTS • KLASYKA

COMMAND & CONQUER REMASTERED COLLECTION

Zmasakrował ludność Białegostoku: **DaeL**

Co stało za pomysłem odświeżenia dwóch pierwszych gier z serii Command & Conquer? Kalkulacja finansowa? Chęć przypomnienia o istnieniu marki? Te cele mogły przyświecać wydawcy gry – EA. Ale jej developerami kierowała miłość.

Była to miłość bardzo szczególna. Ta specjalna więź, jaką twórca ma ze swoim dziełem. Więź na tyle silna, że Petroglyph Games, a więc weterani zlikwidowanego przez EA studia Westwood, jeszcze raz podjęli współpracę ze zdradzieckim wydawcą. Wszystko po to, by dopieścić kultowe RTS-y, by fani znów mogli czerpać z gry radość i by Command & Conquer dotarł do nowego pokolenia graczy.

„Nadchodzi nowa era!"

Wstyd się przyznać, ale na początku byłem człowiekiem małej wiary. Choć Kane powiadał, że czas zwątpienia już minął, ja wciąż zadawałem sobie pytania o to na ile formuła Command & Conquer sprawdzi się współcześnie. Nie lękałem się o fabułę. Ta zawsze była mocną stroną serii. Tiberian Dawn wciąga po uszy w historię tajemniczego minerału z kosmosu oraz starcia oenzetowskiego GDI z terrorystami z NOD-u (na czele z enigmatycznym łysolem – wspomnianym Kanem). A **Red Alert to prawdziwa jazda bez trzymanki na pograniczu historii alternatywnej i czystego kampu**, w której podróże w czasie Einsteina eliminują Hitlera, otwierając drogę do podboju Europy Stalinowi. Nawet niskobudżetowe wstawki filmowe mają swój czar, który trafiłby do współczesnego odbiorcy.

No i przede wszystkim sama koncepcja stojąca za Command & Conquer jest prosta, czytelna i wciąż ma swoich fanów. Budujemy bazę, wydobywamy surowce (odpowiednio – tiberium i rudę żelaza), tworzymy nowe konstrukcje, wystawiamy wojsko i spuszczamy łomot wrogowi. A podesłanie przeciwnikowi atomówki albo desant Mamutów dają masę frajdy. Pod tym względem C&C się nie zestarzał.

Alianci muszą się ugiąć przed siłą dwulufowych radzieckich czołgów.

Tylko że... pozostaje kwestia mechaniki. Czułem, że pod tym względem coś zazgrzyta. Tiberian Dawn i Red Alert są przecież reliktami innej epoki, i mimo swej przełomowości, nie uwzględniają rozwiązań do których przywykliśmy w RTS-ach przez ostatnie 25 lat. Siedział więc we mnie ten lęk, że remaster okaże się grą zbyt anachroniczną. Ale – jak wspomniałem – byłem człowiekiem małej wiary. A Petroglyph otworzył mi oczy, udowadniając, że ten projekt nie był dla nich po prostu skokiem na kasę.

Gra zmieniła się – nie w sposób drastyczny, ale na tysiąc drobnych sposobów, z których każdy czyni klasycznego RTS-a bardziej przystępnym. Nowy jest interfejs użytkownika, korzystający z wysokiej rozdzielczości i pozwalający łatwo wybierać budynki i jednostki, które chcemy budować. Te ostatnie można wreszcie kolejkować. Gra pozwala również na używanie i dostosowanie do własnych potrzeb kilkudziesięciu skrótów klawiszowych. Poprawiono nawet ładowanie i wyładowywanie oddziałów z transporterów (morskich czy APC). **W zasadzie jedyną bolączką gry, wynikającą z jej anachronizmuów są kłopoty z wyszukiwaniem trasy przez jednostki.** Trzeba je niestety niańczyć, zwłaszcza gdy armia rośnie do poważnych rozmiarów. Nie jest to jednak wielki problem i na pewno nie odbiera radości z gry.

„Litość jest dla słabych!"

Fundamentalne zmiany dotknęły oprawy graficznej. **Command & Conquer Remastered obsługuje rozdzielczości aż do 4K** (oferując rzecz jasna szerszą perspektywę pola bitwy). Wszystkie dwuwymiarowe grafiki – od modeli jednostek po drzewka i krzaczki – zostały przygotowane na nowo i wyglądają zgrabnie. Zresztą

Ach te polskie akcenty. Greg Burdette nadaje z płonącego Białegostoku...

Command & Conquer jest jak Kane. Prawie się nie starzeje.

można je porównać z pikselowatymi pierwowzorami. Tak samo jak w edycji specjalnej Monkey Island, jednym przyciskiem przełączamy się pomiędzy dwoma trybami graficznymi – nowym i „oryginalnym". Nie zmienia się wprawdzie interfejs ani rozdzielczość, ale i tak wrażenie jest niesamowite. I nie chodzi o to, że nowy Command & Conquer wygląda o niebo lepiej – to rzecz oczywista. Prawdziwie szokujące jest to, iż **pomimo tak radykalnych zmian styl graficzny Tiberian Dawn i Red Alerta został zachowany**. Przełączając się pomiędzy trybami graficznymi czułem się jak Deckard z Blade Runnera każący komputerowi wyostrzyć detal fotografii i przyglądający się, jak grupka pikseli zmienia się w perfekcyjny obraz rzeczywistości. To drobiazg, ale fanom oryginalnych gier dostarczy masę frajdy.

Nie wszystko zostało jednak tak samo dopieszczone. **Słabiej niż oczekiwałem wypadły przerywniki filmowe.** Zapowiedzi poprawienia ich jakości za pomocą sztucznej inteligencji były niezwykle zachęcające. Ostateczny efekt jest mieszany. Niektóre sekwencje wideo wyglądają aż zaskakująco dobrze, i trudno uwierzyć, że przed przeróbką rozdzielczość nagrań FMV wynosiła 320 na 156 pikseli. Inne (przede wszystkim w Red Alercie) straszą ogromnym rozmyciem lub pikselozą. Nie zostały też (przynajmniej w widocznym stopniu) poprawione sekwencje CGI. Szkoda, że nie zdecydowano się przygotować ich od nowa, tak jak ekranów wyboru misji, bo wyraźnie odstają od oprawy graficznej gry i przypominają o jej 25-letniej historii.

Jeśli jednak oprawa graficzna jest czymś, do czego można się w niektórych aspektach przyczepić, to **zmiany w udźwiękowieniu są ucieleśnieniem perfekcji**. I każą się zastanowić, czy jako gracze zasłużyliśmy w ogóle na to, by zaznawać rozkoszy dla uszu, jakie się nam serwuje. Mógłbym tu rozpisać się o tym, że poprawiono brzmienie gry pod każdym względem, że lepiej brzmią karabiny i działa, że ściągnięto aktorów by nagrali swe kwestie w wyższej jakości (wróciła m.in. Kia Huntzinger jako EVA). Mógłbym rozpływać się nad tym, jak wszystkie te poprawki nie odbierają grze autentyczności i poczucia, że wciąż gramy w C&C... ale palce same mi się rwą do klawiatury, by napisać o czymś jeszcze ważniejszym. O tym co Frank Klepacki i jego zespół The Tiberian Sons uczynił z soundtrackiem.

Postawmy sprawę jasno – Frank Klepacki jest jednym z najlepszych kompozytorów pracujących w branży gier wideo, i dzięki niemu tak Tiberian Dawn, jak i Red Alert miały naprawdę świetną ścieżkę dźwiękową. Trudno było więc uwierzyć, że da się to jeszcze poprawić. A jednak **soundtrack wersji zremasterowanej, to jest zupełnie nowy poziom muzycznej valhalli**. Nowa, nieco mocniejsza, rockowa aranżacja pasuje tu perfekcyjnie, a utwory – od Hell March, przez Mechanical Man i Slave to the System, aż po genialne No Mercy – nuciłem przez długie godziny po odejściu do komputera.

„Kane żyje!"

Czy to wystarczyłoby, aby grę polecić? Jak najbardziej. Ale przecież C&C Remastered oferuje znacznie więcej. To również materiały bonusowe pokazujące kulisy tworzenia gier, a także **pakiet wszystkich misji, jakie pojawiły się w rozszerzeniach. Tak, wszystkich – łącznie z misjami, które wydano wyłącznie w PSX-owej wersji RTS-a!** Petroglyph dorzucił nam też w prezencie zgrabny edytor, dzięki któremu baza fanowskich map do rozgrywek sieciowych i w trybie skirmish, rośnie z każdym dniem. A jakby tego było mało, remaster wspiera też mody. W chwili gdy piszę te słowa, w warsztacie Steama jest ich już ponad setka – jedne wprowadzają nowe jednostki, inne poprawiają AI, jeszcze inne mocno przeobrażają gameplay.

Nikogo nie powinno więc dziwić, gdy nazywam Command & Conquer Remastered owocem miłości do oryginalnych gier z serii. Dzięki temu uczuciu (i ogromnej dawce talentu) **udało się przeobrazić mający ćwierć wieku na karku tytuł, w grę, którą można śmiało polecić również nowym graczom**. Z kolei fani Tiberian Dawn i Red Alerta, którzy spojrzą na remaster ze sporą dawką nostalgii, mogą sobie spokojnie doliczyć do oceny końcowej jeszcze jeden punkcik. Bo nie wątpię, że będą wniebowzięci. A sobie i wam życzę tego, aby developerzy wysłali kopię gry do Sevres. Powinna posłużyć za wzorzec idealnego remastera. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 7

AUDIO 10

+ fenomenalny soundtrack
+ tysiąc drobnych poprawek
+ zgrabne odświeżenie grafiki

− kiepska jakość przerywników CGI
− słabe wyszukiwanie ścieżek przez jednostki

PEGI 18

- PRODUCENT: SPERASOFT STUDIOS
- CENA: 170 ZŁ
- WERSJA PL: TAK (NAPISY)
- MULTI: CO-OP DLA 2 GRACZY

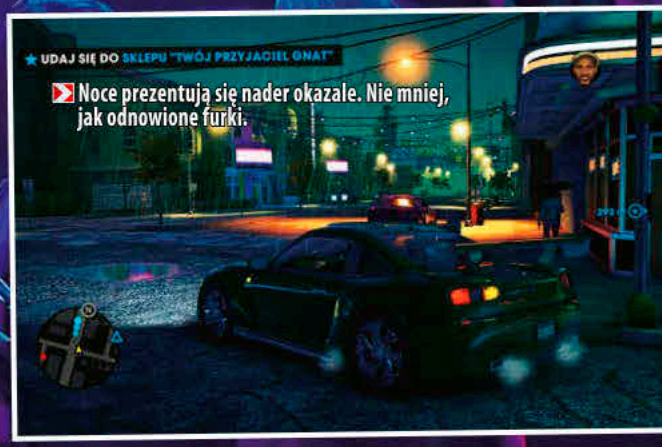
- GRALIŚMY NA: PS4
- PC: WIN 10, CORE I5/FX 6000 3,4 GHZ, 8 GB RAM, RADEON 500/GEFORCE GTX 660 4GB

REMASTER • SZALONE GTA • ABSURD GONI ABSURD

CD-ACTION POLECA

SAINTS ROW THE THIRD REMASTERED

Ach, zapomniałbym! W Remasterze postarano się również o ładniejsze fryzury – nie wyglądają już jak wykonane z plasteliny.



Noce prezentują się nader okazale. Nie mniej, jak odnowione furki.

Znowu skacze na dach penthouse'u z Kanye'em na mikrofonie: **Bastian**

Jest taka niepisana zasada, o której wiedzą fani Heroesów i Saintsów. Miejmy to więc na piśmie, moi drodzy: Trójeczka > Czwóreczka.

Nowy model Pierce'a wygląda świetnie. Ale nie można tego powiedzieć o każdym odrestaurowanym bohaterze.

- \+ nowe modele aut, postaci, broni
- \+ świetne oświetlenie
- \+ ogrom nowych tekstur
- \+ dalej bawi tak samo jak kiedyś
- − niektóre nowe modele postaci odstają klimatem od reszty
- − przez ten remaster jeszcze bardziej nie mogę doczekać się zapowiedzianej piątki

Czwarta część przygód Świętych miała być pierwotnie sporym DLC do trójki – supermoce, kosmici czy dubstepgun idealnie przecież pasują jako tymczasowa odskocznia od mordowania członków Syndykatu i sługusów despotycznej pani senator. THQ stało jednak wtedy finansowo na glinianych nóżkach, toteż zleciło produkcję pełnoprawnej części gry, by podreperować swe finanse. Volition ostatecznie przedobrzyło – czułem, że to już nie ci sami Święci, tylko raczej ich marna karykatura; wszystkie te supermoce totalnie wypaczyły sens jazdy pojazdami, czy używania zwykłej broni palnej. Z radością więc powitałem powrót po latach do genialnej „trójki", która w wersji z 2020 roku wita mnie nie dość, że doskonałym, nowym systemem oświetlenia i cieniowania, to jeszcze świeżymi modelami głównych bohaterów, ważnych postaci fabularnych, okolicznych wojaków, a nawet śmigających po Steelport pojazdów. Ach, jest jeszcze nowy silnik renderujący wodę czy efekty cząsteczkowe. A wspominałem jeszcze o odnowionych modelach broni palnej? I teksturach wymalowanych na nowo?

Nowe szaty króla

Odświeżonych elementów jest zresztą jeszcze więcej, a do tego restaurujące część trzecią Sperasoft Studios **dorzuciło zestaw wszystkich (ponad 30!) DLC**, jakie ukazały się do tej pory, włącznie z pierdółkami pokroju strojów czy wyjątkowych pojazdów (już na start wsiąść możemy na latającą miotłę).

Trzeba oddać remasterującym majstrom, że ich nowy system oświetlenia jest naprawdę doskonały. Noc jest intensywnie ciemna, a okoliczne źródła światła atakują nas oślepiającymi snopami, które to zresztą malowniczo odbijają się od masek mijanych aut. Za dnia zaś słońce miękko oświetla okolicę; zadbano nawet o łamiące się efektownie na krawędziach obiektów promienie. Super sprawują się też wszelkiego rodzaju efekty – wybuchy granatów, czy rozpadające się w drobny mak od strzału z bazooki, płonące żywym ogniem pojazdy. Złego słowa nie mogę też powiedzieć o wyrenderowanej na nowo wodzie czy teksturach.

Zbieram takie ryje

Porozmawiajmy jednak o nowych modelach. **Jak nie mogę się przyczepić do nowych wersji pojazdów czy broni – trzymają mocno stylistykę pierwowzorów i bije od nich moc detali – tak problem mam z modelami bohaterów.** Johnny Gat, Oleg, Pierce, Francuzik... to znaczy Belg czy bliźniaczki wyglądają naprawdę dobrze i aż miło się na nich patrzy. Nowa Shaundi zaś wydaje się być z twarzy po prostu wiecznie niezadowoloną babką, której ktoś podstawił coś nieprzyjemnego pod nos. Tak samo Nyte Blade czy Kinzie mocno odstają klimatem od reszty. W ogóle, nowe modele bardzo straciły na komiksowej stylistyce, która i tak trochę broniła się sama po latach: pozornie więc wyglądają o wiele lepiej, ale jeśli obejrzeć się za ramię na pierwowzór, wciąż było całkiem nieźle.

Przygotowanie przypudrowanej edycji Saints Row: The Third było dobrą okazją na uwspółcześnienie sterowania na konsolach. Niestety, jedyna nowinka, na jaką trafiłem, to dostęp do podręcznego menu tabletu z poziomu panelu dotykowego pada. Reszta mocno odstaje od obecnych standardów (okienko wyboru broni obsługiwane za pomocą kółka i lewej gałki? Toporne przeokrutnie!). A wystarczyło dać opcję zmiany presetu sterowania...

Na szczęście rozgrywka, fabuła i poziom absurdu bronią się same – **to wciąż świetna gra, która nie zestarzała się ani trochę**. A jeśli nie mieliście jeszcze okazji do zagrania w trójkę, to zróbcie to czym prędzej – **to dobry remaster**, w którym nie podbito po prostu rozdzielczości do 4K i wyostrzono kilkaset tekstur, tylko wlano weń sporo serca i pracy. |CDA|

PEGI 18

- PRODUCENT: HANGAR 13, D3T
- CENA: 124 ZŁ (PC, XBO, PS4)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK

- GRALIŚMY NA: PC
- PC: WIN 7/8/10, CORE I5-2500K/ FX-8120, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD7870

AKCJA • SANDBOX • REMASTER

MAFIA II DEFINITIVE EDITION

Fura Lincolna Claya z Mafii III to jeden z najszybszych samochodów w grze. Niestety, naprawy sporo kosztują.

Wrócił do Empire Bay przy dźwiękach Let It Snow!: **Eugeniusz Siekiera**

Gdy podjechałem pod gładko przystrzyżony trawnik domku nad przedmieściach, by przekazać szczególne pozdrowienia starszemu panu z wąsem, coś ścisnęło mnie za gardło. Mafia II ponownie to zrobiła – mimo oczywistych niedociągnięć, porwała mnie na kilkanaście emocjonujących godzin.

Etapy w zamkniętych pomieszczeniach to najczęściej klasyczny shooter z osłonami.

Wraz z ogłoszeniem prac nad kompleksowym odrestaurowaniem „jedynki", otrzymaliśmy również lekko poprawione wersje dwóch kolejnych odsłon. Powrót po latach na ulice Empire Bay był dla mnie niespodziewanym, ale w gruncie rzeczy miłym doświadczeniem. O tym, że w grach Czechów zawsze najważniejsza była spójna narracja, której nie rozcieńczały poboczne aktywności, przeczytacie w felietonie w tym wydaniu CDA. Teraz skupmy się na przedmiocie recenzji, bo jak się zapewne domyślacie, określenie „edycja ostateczna" nie wzięło się znikąd.

Edycja niedostateczna

Bogiem a prawdą, wspomniany podtytuł przyznano trochę na wyrost. Wizualna strona oryginału z 2010 roku wciąż nieźle się broni, ale pokuszono się o wiele miłych dla oka poprawek. Wyższe rozdzielczości (w tym 4K), ostrzejsze tekstury i poprawione oświetlenie sprawiły, że Empire Bay zyskało, szczególnie oglądane w szerszej perspektywie, o określonej porze bądź przy niektórych warunkach atmosferycznych (zaśnieżone ulice wyglądają kapitalnie, a samo miasto najpiękniej prezentuje się wieczorem lub nocą). Próbę czasu najgorzej zniosły modele postaci (szczególnie te z drugiego planu, którym poskąpiono zabiegów upiększających) i dość drętwe animacje.

Technicznie sporo tu niestety trzeszczy. Gwałtowne spadki płynności podczas szalonej jazdy są na początku dziennym, podobnie jak doczytujące się na naszych oczach obiekty. Na PC bywa to „tylko" upierdliwe, wersje konsolowe mają w tym względzie znacznie gorzej, tam też dochodzą problemy z dźwiękiem (dialogi bywają odtwarzane tylko z jednego kanału), wyświetlaniem przycisków interakcji i tym podobne kwiatki.

Czym chata bogata

W zestawie znajdziemy trzy duże rozszerzenia. Zdrada i Wendetta Jimmy'ego to dość długa dylogia o perypetiach pewnego cyngla na zlecenie, ale pod względem fabularnym znacznie ciekawsze wydaje się DLC poświęcone Joe Barbaro. Przypisane mu questy częściowo zazębiają się z historią z głównego wątku, szkoda tylko, że ustępują mu w swej konstrukcji i złożoności. Wyjątkiem jest pierwsza misja, w której gonimy kapusia, zaliczamy długą sekwencję skradankową, a w finale driftujemy po zamarzniętym jeziorze. Każde kolejne zadanie to sandboxowy fast food – misje zaliczamy na czas, zbierając po drodze jakieś bzdurne punkty, które przekładają się na końcową ocenę. Inna rzecz, że przejście rzeczonych dodatków to zabawa na kilkanaście godzin, dobrze więc, że znalazły się w pakiecie.

Miłym, choć już całkowicie marginalnym, bonusem **są również pakiety ciuchów**, które znajdziemy w szafie bohatera. Trafiło się nawet wdzianko Lincolna Claya z Mafii III. Myślałem, że to błąd w Matriksie, ale do garażu trafił również samochód, którym wyżej wspomniany rozbijał się po New Bordeaux. Niestety obecny stan remastera nie pozwala go z czystym sumieniem polecić. W najlepszej sytuacji są ci, którzy posiadają na Steamie wcześniejszą wersję, bo edycję ostateczną dostają w prezencie. Konsolowcy powinni ewentualny zakup solidnie przemyśleć lub poczekać na sensowną łatkę. |CDA|

Gra nadal się broni, ale technicznie sporo tu trzeszczy.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ historia, która się nie zestarzała, solidnie rozbudowane misje
+ wszystkie DLC w pakiecie
+ drobne poprawki graficzne, dzięki którym miasto nadal dobrze wygląda
+ posiadacze premierowej wersji na Steamie nową dostają za darmo

− brak nowej zawartości
− momentami dość wyraźnie widać wiek produkcji
− nagłe spadki płynności, doczytujące się obiekty
− rozmaite babole techniczne (zwłaszcza w edycjach konsolowych)

PEGI 7

- PRODUCENT: E-LINE MEDIA
- CENA: 70 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- PC: WINDOWS 7 I NOWSZE, INTEL CORE I5-4460, NVIDIA GEFORCE GTX 670, 4 GB

EKSPLORACJA • EDUKACJA • OCEAN

CD-ACTION POLECA

BEYOND

Wtedy płynie, płynie: **Cerebrum**

Gdy byłam na Islandii, wyruszyłam w rejs obserwacyjny w poszukiwaniu waleni pływających po Oceanie Atlantyckim. Gdy gram w Beyond Blue – nurkuję w podobnym celu w Pacyfiku.

Przez większość wspomnianego rejsu towarzyszył nam płetwal karłowaty, który pływał pod łajbą, nie dając się porządnie poobserwować – jakby chciał zagrać nam na nosie. Naokoło bawiły się natomiast delfiny białonose. Jeszcze bardziej zapragnęłam spełnić kiedyś marzenie o nurkowaniu z nimi i usłyszeniu na żywo wielorybich pieśni. W Beyond Blue otrzymałam tego namiastkę.

Dorosłe hydromeduzy potrafią cofnąć się do stanu larwalnego

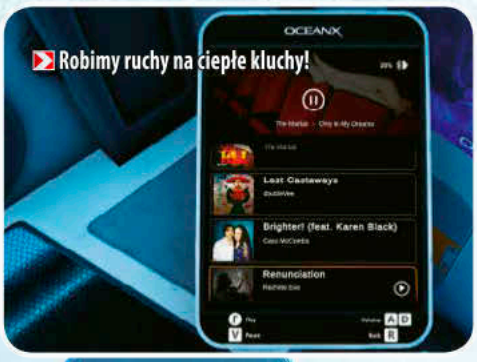
Beyond Blue to **jednoosobowa gra przygodowa, w której celem jest naukowa eksploracja oceanu**. Twórcy inspirowali się i współpracowali z producentami serialu dokumentalnego BBC „Błękitna Planeta II". Wcielamy się w Mirai, badaczkę, której największą miłością są wieloryby. Nurkujemy i przemierzamy podwodny świat, co jakiś czas wracając do statku badawczego. Relaksacyjna niemal podróż nie jest jednak wolna od wzruszających i przejmujących momentów, ponieważ zarówno życie mieszkańców Pacyfiku, jak i samych bohaterów z grupy badawczej OceanX, nie jest pozbawione problemów.

Sterowanie bohaterką jest bardzo łatwe, wystarczą WSAD i myszka. Co jakiś czas dochodzą dodatkowe przyciski, które umożliwiają np. podświetlenie UV w głębinach, czy wykonywanie połączeń z kapsuły badawczej. Podczas gry regularnie odkrywamy kolejne pozycje w specjalnym atlasie, które można następnie dokładnie przeglądać podczas odpoczynku w statku podwodnym. **Im więcej zwierząt** z **danego gatunku zeskanujemy, tym liczniejsze informacje** o **ich zachowaniach pojawią się** w **mini encyklopedii** – łącznie **ze szczegółowymi animacjami.** Poza tym odblokowujemy krótkie filmy naukowe (łącznie 16), w których prawdziwi badacze opowiadają o tym, jak istotne jest zachowanie równowagi w przyrodzie, oraz nagrania obrazujące kulisy życia np. wielorybów.

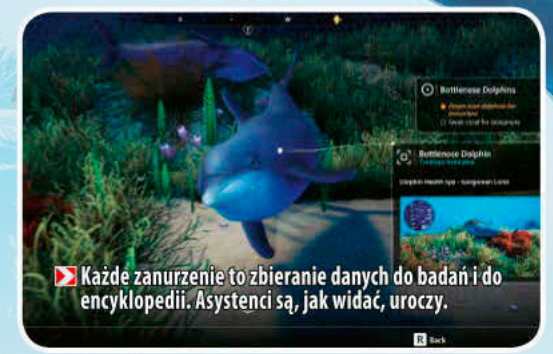
Meduzy nie mają mózgu, tylko sieć komórek nerwowych

Tego typu informacji w grze znajdujemy multum. Warto śledzić dialogi postaci, ponieważ są naszpikowane ciekawymi informacjami. **Nie jest to jednak tytuł dla każdego.** Nie ma tu wartkiej akcji, ucieczek, bijatyki, zmagania się **z** przeciwnościami. **To przede wszystkim przygodowa gra edukacyjna – z tajemnicą w tle.** Na start prowadzimy stream dla oglądających z całego świata, śledząc losy powiększającej się rodziny kaszalotów. Nowonarodzone maleństwo (tak, maleństwo brzmi zabawnie, ale w obliczu tego, że waży tonę, gdzie dorosły osiąga do 75 ton – określenie to przestaje być takie śmieszne) musi zostać zaczipowane, a jego „pierwsze słowa" nagrane. Dzięki temu dowiemy się więcej o kulturze i zwyczajach danej grupki waleni. **W grze więc edukujemy, sami będąc też edukowanymi**. Miewałam odczucie, że jestem stażystką w pracowni National Geographic czy Animal Planet.

Pływając, poznajemy różne gatunki mieszkańców Pacyfiku. Prócz wchodzenia z nimi w interakcje za pomocą skanera, szukamy bojek ze specjalnymi sensorami, dzięki którym możemy wytyczać nowe cele i podążać za rejestrowanymi przez sprzęt odgłosami. Co jakiś czas pojawiają się też inne misje, jednak



BLUE



wszystkie oscylują wokół badania głębin. Oprócz spokojnego eksplorowania katalogujemy więc napotykaną faunę, zbieramy próbki flory oraz dociekamy, jakie jest źródło dziwnych odgłosów, które straszą wspomnianą wcześniej rodzinę. W tle poznajemy także osobiste historie badaczy, które są uzupełnieniem przygody.

Ciało chełbii modrej w 97% składa się z wody

Na uwagę zasługuje sporo smaczków. Oprócz wspomnianych bardzo szczegółowych animacji, ciekawa jest też obsada głosowa, do której zaangażowano m.in. Mirę Furlan („Lost") czy Ally Maki („Toy Story 4"). Ogromnym plusem jest też sama animacja ruchów bohaterki, jak i odwzorowanie stworzeń żyjących w Pacyfiku. Do pracy nad realizacją gry włączono BBC Studios oraz OceanX Media, specjalistów w dziedzinie oceanów. Dzięki temu zachowano **bardzo duży stopień realizmu, samo patrzenie na toczące się pod wodą życie sprawia przyjemność**. Za udźwiękowienie służą natomiast prawdziwe odgłosy mieszkańców wód Pacyfiku, jak i utwory znanych twórców, m.in. Milesa Davisa czy The Flaming Lips. Swój urok ma także kreacja głównej postaci – przenosząc się do statku badawczego, zauważamy na jej ramieniu tatuaż. Są na nim... wieloryby.

Kochaj mamę, szanuj sąsiadów, ucz się od babci. W grze dowiadujemy się, że to motto... wielorybów.

Dla niektórych rozczarowujące może być to, że kombinezon się nie psuje, statek badawczy nie ulega awariom, bohaterka nie miewa kontuzji, a podwodne stworzenia nie atakują. **Ale celem tej gry jest przecież skupienie się na poznawaniu mieszkańców oceanu oraz unaocznienie problemów,** z **jakimi się borykają.** Historie poruszane tak w fabule, jak i w odblokowywanych filmach wywołują refleksje nad stanem wód na ziemi. Wielokrotnie w grze padają podsumowania, że ocean to błękitne serce planety. Nie brakuje wzmianek odnośnie szkodliwości polowań, nielegalnej eksploatacji oceanu, zaśmiecania głębin.

To była piękna podróż – spodoba się tym, którzy lubią gry edukacyjne i eksplorację. A także wieloryby. I żółwie. **|CDA|**

Uratuj wieloryba

Dzięki wielorybom rozwija się fitoplankton, który pochłania dwutlenek węgla. Niestety, masowe połowy waleni zdziesiątkowały populacje największych gatunków tych ssaków. Powstało wiele kampanii na rzecz walki z wielorybnictwem. Można dołączyć swój głos przeciwko polowaniu na te wyjątkowe stworzenia i podpisać jedną z kilku internetowych petycji, np. *ifaw.is*.

Okiem Ottona

OCENA 6+

Beyond Blue ma nader pacyfistyczny przebieg. Gracz nie musi się obawiać przepływania pod ogonem płaszczki czy kontaktu z aparatami gębowymi co większych mieszkańców oceanu. I to chyba najlepiej definiuje, czego Beyond Blue zabrakło – pazura. Chciałoby się więcej wyrazistości. Poczucia, że ten piękny świat wokół niechętnie odsłania swoje sekrety. Przygoda naszej badaczki oceanu jest w sumie ciekawa i ładnie odegrana przez aktorów, nie oczekuję też od razu polowania na Moby Dicka czy łowienia ośmiorniczek na grilla (mniam!). Mam jednak wrażenie, że zabawa za bardzo sprowadza się do pływania i monotonnego zaznaczania skanerem różnych organizmów. Gra nie oferuje też wymiernej nagrody w postaci rzeczywiście ciekawej encyklopedii do poczytania. Znajdziemy tam wymiary, wypisaną bez komentarza systematykę zwierząt i w zasadzie tyle. Tym niemniej za relatywnie niewielką cenę sugerowałbym przynajmniej spróbować. Ostatecznie fajnie czasem przez parę godzin nie być li tylko kolejnym zbawcą galaktyki.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 10

- + ogrom informacji naukowych
- + piękne animacje i odwzorowanie mieszkańców Pacyfiku
- + smaczki muzyczne i fabularne
- − nie dla każdego
- − powtarzalne akcje

PEGI 18

PRODUCENT: MIMIMI GAMES
CENA: 210 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WINDOWS 7, CORE I3-530/ATHLON II X3 460, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 560/RADEON HD 5850

DZIKI ZACHÓD • TAKTYCZNA • CZAS RZECZYWISTY • COMMANDOS

Kogo ubije dzwon?

DESPERADOS III

Znów planował po nocach: **Cursian**

Poprzednia gra Mimimi, Shadow Tactics, miała u mnie łatwo, bo mówiąc szczerze, niczego się po niej nie spodziewałem. Ględzić o nawiązywaniu do legendy Commandos potrafi każdy, ale z reguły można to potem włożyć między bajki. O dziwo jednak wówczas się udało. Wiec tym razem moje oczekiwania były nieporównywalnie większe.

Zanim przejdę do konkretów i zdradzę, czy autorzy zdołali im sprostać (albo nie, spoiler: zdołali, tyle że obyło się bez większych niespodzianek), kilka słów o samym cyklu, bo leżał na strychu na tyle długo, że część z was może go zwyczajnie nie pamiętać. Inna sprawa, że po prawdzie to i nie ma się co rozpisywać: kojarzycie Commandos? Grupka zróżnicowanych pod względem zdolności żołnierzy, którzy pomyślunkiem i podstępem kładą na łopatki pół niemieckiej armii, za wszelką cenę nie dając się wykryć? No to tu jest z grubsza to samo, tyle że na Dzikim Zachodzie.

Ostrzeżenie: **jeśli jesteście w gorącej wodzie kąpani i efekty swojej pracy musicie widzieć już-teraz-zaraz, czmychajcie póki możecie.** Tutaj walczy się o każdy metr, mozolnie eliminując kolejne patrole metodą prób i błędów i zachodząc w głowę, jak do cholery ubić tego okopanego kołka, nie alarmując przy tym połowy obozu. O takich bzdurach jak kompulsywne zapisywanie gry co 30 sekund nawet nie wspominam, bo to oczywistość. Słowem: **bywa frustrująco**, ale kiedy już wszystko się uda, a twoi chłopcy (i dziewczęta) w ciągu kilku sekund zdejmą grupę bandziorów, w międzyczasie chowając po krzakach ich ciała, gęba sama wykrzywia się w szerokim uśmiechu. Taki „sense of pride and accomplishment" to ja rozumiem.

Podobało się wam Shadow Tactics? Spodoba się i Desperados III

Dawno, dawno temu...

Akcja Desperados III rozgrywa się na kilkanaście lat przed pierwszą częścią, co z jednej strony oznacza, że do cieszenia się fabułą nie potrzebna jest znajomość leciwych poprzedniczek, z drugiej zaś weteranom tych ostatnich pozwala spojrzeć na ówczesne wydarzenia z nieco innej perspektywy. Nie wchodząc zanadto w szczegóły, zdradzę że będzie choćby okazja prześledzić okoliczności, w jakich pierwszy raz spotykali się członkowie tamtej ekipy.

Opowieść jest zaskakująco przyjemna w odbiorze i w żadnym razie nie może my tu mówić o prostym zapychaczu którego zadaniem jest po prostu sklecić to wszystko do kupy i stanowić lichy pretekst do przegonienia „desperatów" przez kolejne mapy. Żeby była jasność: nie twierdzę, że oto z niebios na rozgrzanym rumaku zjechał bóg scenarzystów i wygarnął w stronę speców z Mimimi z coltów

o imionach Zachwyt i Oryginalność, ale naprawdę ma to wszystko ręce i nogi. Bohaterowie chętnie i często ze sobą gawędzą, przerzucając się kąśliwymi uwagami, a kluczowe wydarzenia przedstawiono za pomocą licznych filmików na silniku gry. Shadow Tactics też dawało pod tym względem radę, a tu jest nawet lepiej.

Stare i nowe twarze

Podstawą każdego szanującego się „komandosoida" jest zróżnicowana, uzupełniająca się ekipa uzbrojonych chwatów gotowych na każde wezwanie skoczyć w ogień. Desperados III oferuje piątkę zabijaków, a ich zestaw w konkretnej misji zależy od widzimisię autorów. Główną rolę odgrywa rzecz jasna John Cooper – typowy rewolwerowiec, który sprawdzi się w każdej sytuacji. Dzięki doskonałej kondycji bez trudu wspina się po bluszczach czy linach, wzorowo ciska nożem na ładnych kilkanaście metrów, a do tego odwraca uwagę bandziorów za pomocą złotej monety. W chwilach szczególnej hmm... desperacji, może też dobyć swoich wiernych spluw i zgarnąć nimi nawet dwa cele jednocześnie. Posiłkowanie się rozgranym ołowiem zawsze powinno jednak stanowić ostateczność, bo broń palna robi masę kłopotliwego hałasu, a amunicji jest jak na lekarstwo.

Nie zabrakło też miejsca dla innych weteranów, chociażby Kate O'Hary, która nie nadaje się może za bardzo do otwartej walki, ale jako infiltratorka nie ma sobie równych. Szybka zmiana ciuszków pozwala jej wtopić się w tłum i bez większych ceregieli wejść tam, gdzie jej mniej urodziwi koledzy musieliby z mozołem przebijać się przez pół godziny. Dzięki zręcznym paluszkom podprowadza z cudzych kieszeni klucze i inne świecidełka, a zgrabna nózia z pewnością będzie ostatnim widokiem dla wielu strażników.

Jeśli graliście w poprzednie odsłony cyklu czy nawet wspominane po wielokroć Shadow Tactics, z pewnością zauważyliście oczywiste nawiązania do takich postaci jak Hayato czy Aiko. Zestaw to co prawda skuteczny, ale nie da się ukryć, że mocno zachowawczy i niemożebnie wtórny. W tym momencie na scenę wkracza jednak czarny koń (czy może raczej kot), a mianowicie debiutująca w serii Isabelle Moreau. To jedna z tych postaci, które można tylko pokochać bądź znienawidzić, bo wprowadza do westernowego świata odrobinę magii. Dosłownie. **Kobieta jest bowiem za pan brat z najprawdziwszym voodoo...** Początkowo na wieść o jej obecności byłem raczej niezadowolony, bo jakże to tak wprowadzać podobne herezje do ustalonego kanonu, ale kiedy trochę nią pograłem, kompletnie zmieniłem zdanie. **Isabelle to strzał w dziesiątkę i powiew ożywczej świeżości**. Dzięki niej można wprowadzać w życie naprawdę zakręcone plany. Pomyślcie zresztą sami: opcja połączenia żywotów dwóch wrogów tak, że gdy jeden ginie, drugi natychmiast podziela jego los. Albo namieszanie w głowie operatora gatlinga, który bez ostrzeżenia zaczyna pruć morzem pocisków do swoich kumpli. Bez obaw: gra nie staje się przez to trywialna, bo druga z wymienionych zabaw ma ograniczoną liczbę użyć, a ponadto pani Moreau musi zapłacić za nią własnym zdrowiem i jeśli zanadto się w niej rozsmakuje, prędziutko sama pomknie na imprezę do Barona Samedi.

Pięcioro wspaniałych

Opisane powyżej składniki nie nadawałyby się do niczego, gdyby nie konieczność tworzenia z nich zmyślnych kompozycji. Jak to zwykle bywa, jedną postacią nie da się zdziałać zbyt wiele, bo poziomy przygotowano tak, że niezbędny jest absolutnie każdy, kto jest aktualnie pod ręką. Siłacz Mendoza potrafi sam powalić nawet najtwardszych gierojów, ale jeśli Cooper nie wlezie wcześniej po pnączu i nie zrzuci mu drabiny, będzie mógł co najwyżej gapić się bezsilnie w górę i kląć pod nosem. To jednak dopiero połowa zabawy.

Najbardziej satysfakcjonujące momenty w Desperados III to te, które wymagają skoordynowanego, jednoczesnego działania całego oddziału. Dzięki aktywnej pauzie, zwanej dla niepoznaki trybem porachunków, można zakolejkować po jednej akcji dla każdego bohatera, a następnie wykonać je wszystkie za pomocą jednego przycisku. Kiedy wiedziałem, że mam tylko kilka sekund do przejścia następnego patrolu, a mimo to moi podwładni zdążyli zgodnie wykonać kilkustopniowe zlecenie, miałem ochotę chwycić za cygaro i z satysfakcją mruknąć: „uwielbiam, kiedy wszystko idzie zgodnie z planem". Pamiętacie, jak przed premierą twórcy obiecywali, że rozbudują ten aspekt względem analogicznego rozwiązania z Shadow Tactics? Dotrzymali słowa, choć zmiana jest raczej subtelna. Wszystkie

Za trudno lub za łatwo?

Jeśli domyślne poziomy trudności nie odpowiadają waszym wymaganiom i czujecie, że gra jest zbyt łatwa pod jednymi względami i zbyt trudna pod innymi, możecie samodzielnie ustawić kluczowe opcje. Wpływać można między innymi na liczbę zapisów na misję, szybkość reakcji wrogów czy ilość zdrowia i amunicji.

Patrz, co żeś narobił!

Po zakończeniu każdej misji waszym oczom ukaże się zmyślne podsumowanie, które za pomocą animowanego schematu krok po kroku prześledzi poczynania członków drużyny, zaznaczając przebytą trasę i miejsca oraz metody kolejnych zabójstw. Dla większości będzie to tylko miły szczegółik, ale jeśli zamierzacie poprawiać swoje wyniki czasowe i doprowadzać plany do perfekcji, z pewnością wyciągniecie z tego sporo wniosków. Jeśli system zadziała, boraz z jakiegoś powodu wyświetlił mi komunikat o uszkodzonym pliku powtórki.

DESPERADOS III

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 8

- + szalenie satysfakcjonujące kombinowanie i akcje równoczesne
- + przyjemna fabularnie Isabelle Moreau dla ceniących ciekawą rozgrywkę
- − w gruncie rzeczy to po prostu Shadow Tactics z rewolwerowcami, ale czy to na pewno problem?
- − Isabelle Moreau dla westernowych purystów

Władająca magią voodoo bohaterka wzbudzi pewnie kontrowersje, ale gra się nią świetnie.

etapy wspólnej akcji nie muszą już być wykonywane dokładnie w tej samej chwili i można je odrobinę opóźniać oraz odpalać skrótami klawiszowymi. Wbrew pozorom to bardzo przydatne, bo bywa, że sekunda poślizgu pomiędzy rzuceniem nożem a zwabieniem kogoś w sidła przesądza o sukcesie całej akcji.

Pochwała różnorodności

Mimimi ponownie nie zwiodło też pod względem zróżnicowania misji i swobody rozwiązywania problemów. Proste wykorzystywanie zdolności postaci i mordowanie wszystkiego, co się nawinie pod broń, nie zawsze jest jedynym wyjściem z sytuacji. Bywają momenty, w których można popisać się odrobiną kreatywności i np. sprowokować wypadek. Jedno z pierwszych zadań zakłada zgładzenie czwórki złoczyńców, ale dostęp do każdego z nich utrudniają bandy rewolwerowców. Jak wykonać zlecenie bez wywoływania alarmu? Wystarczy przejść się po ulicach (w tym wypadku to strefy neutralne, w których nie trzeba się kryć, o ile „desperaci" nie zachowują się podejrzanie) i posłuchać plotek. Wnet okaże się, że kościelny dzwon jest marnie zawieszony i raz już się urwał, przygniatając Bogu ducha winnego człowieka, a byk, którego nieudolnie próbuje dosiąść jeden z celów dostaje szału, gdy czymś się w niego rzuca. Nie trzeba być członkiem Mensy by w tym momencie klocki zaczęły wskakiwać na swoje miejsca...

Po ukończeniu gry (w moim przypadku zajęło to około 23 godzin) fani dodatkowych wyzwań mogą powrócić do poszczególnych zadań i spróbować zebrać wszystkie medale. Lwia część z nich ma dość nudne założenia (limit czasowy, brak zapisów i tak dalej), ale trafiają się i rodzynki, jak choćby konieczność dokończenia pogrzebu pewnego nieszczęśnika czy wyrzucenia przez okno dotychczasowych przyzwyczajeń i zrobienia istnej rozpierduchy przy użyciu dynamitu. Do tego dochodzą też odblokowywane pod koniec drugiego rozdziału zadania Barona, które również ponownie przeganiają nas przez te same mapy, ale ze zmienionymi celami misji, zakładającymi na przykład zabijanie w określony sposób.

Z Desperados III jest ten problem, że to tak naprawdę Shadow Tactics z rewolwerami. Nie licząc pani Moreau, Mimimi oszczędnie gospodaruje nowościami i gra na akordach znanych od lat. Tylko co z tego, skoro znów nie spałem po nocach, nie mogąc doczekać się, aż wreszcie siądę do komputera i wprowadzę w życie swój Genialny Plan? Nie powinienem też jednak ignorować faktu, że pod koniec czułem się nie tylko zadowolony, ale także i syty, więc kolejnym razem chętnie zobaczę więcej niespodzianek. |CDA|

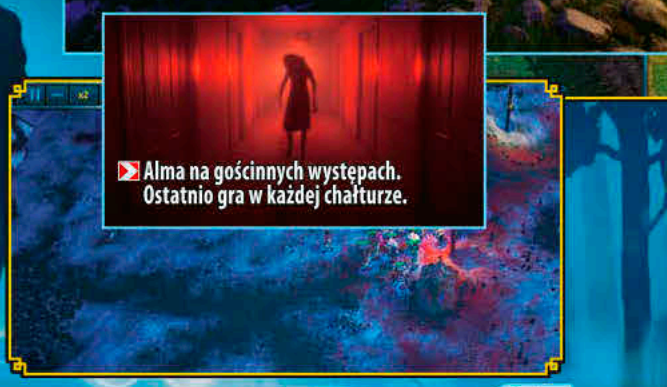
PEGI 16

PRODUCENT: CAMEL 101
CENA: 70 ZŁ (PC), 80 ZŁ (PS4), 90 ZŁ (XBO). NS – PREMIERA LATEM
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3 2.4 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 260/RADEON HD 5750

HORROR • EKSPLORACYJNA

THOSE WHO REMAIN



Po niezłym początku liczył na więcej: **Eugeniusz Siekiera**

Gnany wyrzutami sumienia przybywam do przydrożnego motelu, by zerwać z kochanką, ale na miejscu zastaję opustoszałą recepcję i zamknięte na głucho pokoje. Chwilę później ktoś kradnie mój samochód, a w słuchawce telefonu kobiecy głos szepce, bym został w świetle...

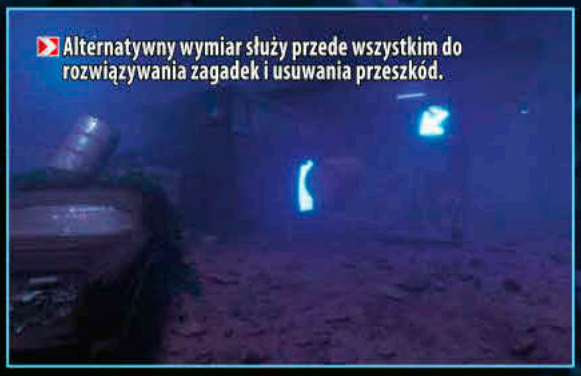
Atmosfera się zagęszcza. Chcąc nie chcąc, skazany jestem na długi spacer, bo najbliższa mieścina leży kilka mil dalej. Jest późna noc, a w mrokach otaczających szosę widzę tajemnicze cienie. Świecące w ciemności oczy śledzą każdy mój ruch, ale niewyraźne postacie uparcie tkwią w miejscu, co samo w sobie jest prostym, ale skutecznym trickiem przy budowaniu klimatu. Obserwatorzy stanowią realne zagrożenie jedynie wtedy, gdy za bardzo się zbliżę, więc wszędzie tam, gdzie pada choć odrobina światła, jestem względnie bezpieczny.

Alan Wake w Twin Peaks

W końcu docieram do Dormont. Tu oprócz cieni pojawia się również osobliwe monstrum z reflektorem w miejscu głowy, które patroluje teren i zagląda w każdy kąt, a gdy mnie dostrzeże, rusza w pościg. Próbując zrozumieć sekrety miasteczka i tajemnicę, która stoi za zniknięciem wszystkich ludzi, trafiam między innymi na posterunek policji, do miejscowej biblioteki czy na pocztę. Miotam się trochę bez celu, przeczesując każdą szufladę w poszukiwaniu notatek, by odkryć wstydliwe sekrety mieszkańców i poznać losy tragicznie zmarłej nastolatki. Kilka osób wydaje być zamieszanych w śmierć dziewczyny; gdy moja wiedza na temat danego delikwenta jest kompletna, staję przed wyborem – potępić go za wcześniejsze występki bądź odpuścić winy. **Niestety, za grosz w tym subtelności, moralne dylematy ciosano chyba siekierą.**

To po części gra logiczna, bo w wielu miejscach podstawowym problemem jest brak światła, więc cała zabawa polega na tym, by do odpowiedniego źródła dotrzeć i rozświetlić wskazany obszar. Czasem trafiam na portal, który przenosi mnie do alternatywnej wersji bieżącej lokacji, co oczywiście przydaje się przy rozwiązywaniu zagadek. Przykładowo stojący przy stacji benzynowej samochód ma zablokowane drzwi, a w alternatywnej czasoprzestrzeni obrastają go pnącza. Jeśli się ich pozbędę, po powrocie do rzeczywistości mogę już bez przeszkód dostać się do środka i włączyć światła, które przegonią cienie stojące na drodze.

Pomysł był, gorzej z realizacją



Niestety **etapy połączone są bardzo umownie, co mocno zaburza narrację i rzutuje na wiarygodność opowieści**. Raz próbuję przebić się przez pełen tajemnic dom, a po przekroczeniu kolejnych drzwi nagle lądują przed komisariatem policji. Takich umowności i ścieżek na skróty jest tu bez liku. Niby w horrorze powinny uchodzić płazem, ale jakaś sensowna spójność przydałaby się choćby w wymiarze terytorialnym.

Techniczna strona też niedomaga. Otoczenie jest biedne, modele postaci wręcz katastrofalne, a mimo to animacja często łapie zadyszkę. Kuleje również niekonsekwentna fizyka – przesunę pudła czy krzesło, ale wazon będzie przyklejony do regału. Do tego masa każdego przedmiotu wydaje się być identyczna. Był w tym potencjał na dobry niszowy horror. Fabularna otoczka skojarzyła mi się ze złotą erą telewizji i serialami pokroju „Strefy mroku". Niestety **opowieść szybko wytraciła początkowy impet, a do głosu coraz głośniej zaczęły dochodzić potknięcia, uproszczenia i gameplayowe głupotki**. Ja mówię pas. |CDA|

Okiem 9kier

OCENA 3+

Najlepszym fragmentem Those Who Remain jest moment, w którym po raz pierwszy zauważasz uzbrojone, skryte tuż za kręgiem światła postaci. Niestety poczucie niepokoju i zagrożenia szybko zamienia się w farsę, a złe decyzje projektowe sprawiają, że gra jest raczej męcząca, niż przyjemna. Produkcja Camel 101 to przede wszystkim nieudane metafory i zatrzęsienie sztampowych motywów, a szkoda, bo pomysł i atmosfera budowana na początku były naprawdę obiecujące.

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 4
AUDIO 6

+ miejscami buduje niezły klimat
+ fabuła z początku intryguje
+ powinna ruszyć nawet na zmywarce

− mnóstwo czasu tracimy na szukanie ukrytych notatek
− brzydka grafika i okazjonalne problemy z płynnością
− kulawa i niekonsekwentna fizyka
− wybory moralne są zbyt oczywiste, brak odcieni szarości

PEGI ?

- PRODUCENT: STARNI GAMES
- CENA: 140 ZŁ
- MULTI: BRAK
- WERSJA PL: KINOWA

- PC: WIN 7,8.1, 10 (64-BIT), PROCESOR DWURDZENIOWY INTEL/AMD 2 GHZ, 4 GB RAM, NVIDIA GTX 750 TI/AMD HD 7870

STRATEGICZNA • II WOJNA

STRATEGIC MIND: BLITZKRIEG

What happen? Game happen! – rzecze: **Mac Abra**

Przed wami drugowojenna strategia turowa, na której wiesza psy rosyjski rząd, oficjalnie zarzucając jej antyrosyjskość i promowanie nazistowskiej ideologii. Czy mam już waszą ciekawość? To teraz proszę o waszą uwagę!

Słyszeliście kiedyś wcześniej o Starni Games? To nieduże studio z Ukrainy, które zadebiutowało w 2015 space-operowym MMORPG StarGhost. Jak sami twierdzą, są „pasjonatami historii", więc nic dziwnego, że szybko przerzucili się na strategie turowe w realiach II wojny. Ich Panzer Strategy z 2018 wprawdzie miała niezły potencjał, ale widać było, że to jeszcze dzieło czeladników, a nie majstersztyk. Twórcy mieli ją ulepszać i rozwijać... Lecz jak sami twierdzą w międzyczasie nauczyli się tak wiele, że postanowili stworzyć od podstaw zupełnie nową grę. A w sumie ich cykl, bo prezentowany tu tytuł poprzedzony był przez Strategic Mind: The Pacific. Bez bicia przyznam się, że ich nowych gier zupełnie nie kojarzę. A na tę skusiłem się, widząc niezłe screeny oraz zaskakująco pozytywne opinie graczy na Steamie i Metakrytyku.

„To jest propaganda nazizmu i jego ideologii!" (tak twierdzi rząd Rosji)

Fjicziery

Gra **przeznaczona jest tylko dla pojedynczego gracza**, nie ma w niej żadnego trybu multi. Nie ma też solowych misji, czy choćby minikampanii. W tej chwili (bo autorzy nie wykluczają DLC z dodatkową zawartością) mamy do „wyboru" **jedną długą kampanię zawierającą jakieś 20 misji**. Przy czym „misja" oznacza tu tak naprawdę jeden „blitz" – zaczynając od wojny domowej w Hiszpanii, przez wrzesień 1939 itd. Zaliczenie każdego epizodu będzie was kosztowało ze 3-4 godziny, więc grania jest całkiem sporo. Choć, oczywiście, **brak jakiegokolwiek wyboru jest tu jednak wadą i decyzją twórców, której nie rozumiem**. Bo co im szkodziło wstawić choćby parę co efektowniejszych scenariuszy, wziętych z kampanii, do zaliczenia w ramach wprawek i opanowywania dość w sumie złożonej mechaniki rozgrywki?

Tak czy siak, będzie okazja aby zwiedzić sporo świata – bo także Francję, Norwegię, Grecję (all inclusive na Krecie, przelot gratis), wybierzecie się do Afryki by zdobyć Tobruk itd. A jeśli będziecie się dobrze sprawować w roli niemieckiego głównodowodzącego (tu: Franza Haldera), to ujrzycie też scenariusze hipotetyczne – od inwazji na Anglię po zdobycie Malty i pogrom ZSRR zakończony zdobyciem Moskwy, co zresztą wywołało u rosyjskich polityków zaskakująco silny „боль жопы" (patrz ramka na sąsiedniej stronie:).

Mechanika

Podoba mi się to, co wymyślili sobie ukraińscy developerzy. Niby za wiele nadmiernie oryginalnego contentu tu nie ma, lecz widać, że ograli sporo turowych strategii i powybierali z nich najsmaczniejsze kąski, dorzucili do tego swoje pomysły, a potem **zmiksowali te składniki w złożoną i harmonijną całość**. Efekt jest taki, że **gra się w to bardzo dobrze i bez uczucia znużenia**, a ogarnięcie wszystkich subtelności i zależności zajmie wam sporo czasu. (Także dlatego, że instrukcja i tutorial są do bani).

Każda misja to cel główny + poboczne (np. zajmij sztab nieprzyjaciela, przejmij wrogie zapasy uzbrojenia, przetestuj w walce nowe czołgi itd.). Przy czym owe subquesty często dodawane są dopiero w trakcie rozgrywki. Warto je zaliczać, bo skutkuje to bonusami przy podsumowaniu. Po ukończeniu misji dostaje się punkty dowodzenia i prestiżu, których możemy użyć do rozbudowy swych sił bazowych, a także ich dodatkowego

Propaganda nazizmu!

Gra została na kanale telewizyjnym Russia 1 zaatakowana przez rosyjskiego senatora, który oskarżył ją o „promowanie faszystowskiej ideologii". A wszystko to przez cutscenkę, w której pokazany jest triumf Niemiec w starciu z ZSRR. A konkretnej, senatora uraziła scena, w której Hitler przyjmuje paradę zwycięstwa na obwieszonym niemieckimi flagami Placu Czerwonym, z trybuny na mauzoleum Lenina. Ale nie był to tylko wybryk politycznego harcownika desperacko szukającego okazji by „zabłysnąć", bo głos zabrał też rzecznik prasowy rządu Rosji. „Możemy tylko wyrazić ogromny żal, że ta gra jest w naszym kraju, zwłaszcza w roku, w którym obchodzimy 75. rocznicę zwycięstwa. Ta gra to dla nas nic innego jak nazistowska propaganda i jest nie do przyjęcia". Władze Rosji liczą na to, że odpowiednie agencje rządowe podejmą działania w tej sprawie – tzn. rozważane są możliwości wszczęcia postępowania karnego przeciwko twórcom gry!

Najwyraźniej rozmaite zachodnie korporacje potraktowały owe zarzuty ze śmiertelną powagą, bo twórcy nagle stracili dostęp do swojego kanału na YouTubie, a Facebook usunął z ich strony filmik z Hitlerem (!). Starni Games szybko więc wystosowało oświadczenie, w którym twierdzi m.in. że „w żaden sposób nie staramy się gloryfikować nazistowskiej ideologii, zdecydowanie potępiamy ich czyny." Twórcy podkreślają, że ich tytuł został „zdenazifikowany" (np. nie występują w niej swastyki), a w ogóle to „starają się tworzyć gry z alternatywnymi możliwościami historycznymi, które będą prezentować historię II wojny światowej z perspektywy różnych krajów".

Jak dla mnie – burza w szklance wody. Jako żywo przypomina mi się tu nasza „afera" sprzed lat, z Codename: Panzers w roli głównej. Która to gra miała szkalować Polskę i polskie wojsko (np. pokazując w cutscence pijanego polskiego żołnierza – choć tak naprawdę był to cywil), oraz prezentować „fałszywy i nazistowski punkt widzenia" (bo narrator twierdził, że za wybuch wojny odpowiedzialni są Polacy – tyle, że narratorem był tam niemiecki oficer, powtarzający tezy goebbelsowskiej propagandy, w które wtedy jeszcze święcie wierzył) itd. Krótko mówiąc, paru naszych polityków uznało, że nabiją sobie nieco popularności waląc w „antypolskie" gry komputerowe, choć faktycznych podstaw ku temu nie było. (Sprawa zresztą dość szybko ucichła). Jak widać, z Rosją łączy nas więcej niż by się mogło wydawać... Niestety.

ulepszania, a także na rozmaite „akcje specjalne". „Dodatkowego", bo **poza awansami wynikającymi z nabranego doświadczenia możemy swe oddziały samodzielnie doposażać** (np. piechocie atakującej fortyfikacje możemy w tej konkretnej misji dorzucić do ekwipunku samobieżne miny Goliat czy bardzo przydatne wtedy miotacze ognia). Przy czym trzeba to robić z głową – dacie spadochroniarzom ciężkie moździerze... i te zmienią ich w zwykłą piechotę (bez możliwości powietrznego desantu). Podarujecie pozbawionej transportu samochodowego piechocie nebelwerfery... to w ogóle nie będzie mogła się z nimi przemieszczać.

Do jednostek – o ile spełnią wcześniej określone warunki, zwykle polegające na nabyciu bitewnego doświadczenia czy wykonaniu konkretnych zadań – **możemy przypisywać pasujących do ich profilu bohaterów**. (Są to konkretni i sławni żołnierze z czasów II wojny światowej, np. Eric Hartmann, as myśliwski, czy pancerniak Wittman), co daje jej natychmiastowego „kopa" i do tego pozwala na dużo lepszy rozwój. Bowiem zwykłe oddziały mogą awansować maksymalnie o 5 poziomów, a te z bohaterami aż o 10. (Ale przypisanie asa do jednostki jest nieodwracalne i w momencie jej zniszczenia, bohater również ginie).

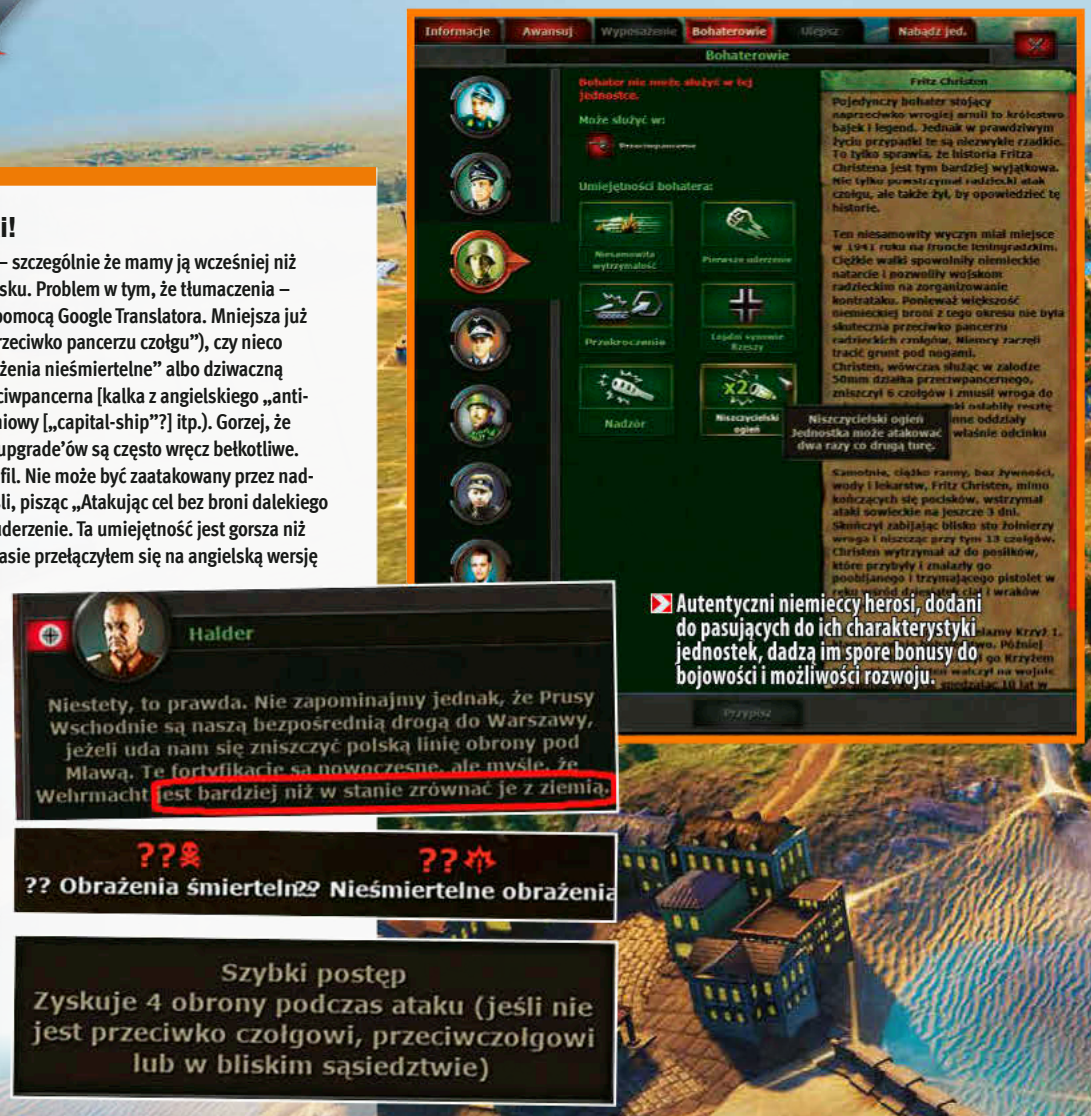
Nieprzyjaciela można zmusić do poddania, co skutkuje przejęciem połowy posiadanej przez niego amunicji i paliwa, a także – wskutek przesłuchania jeńców – zdobyciem informacji o potencjale pobliskich wrogich sił. Informacje te można też zbierać poprzez zbliżanie się do pozycji nieprzyjaciela – im jesteście bliżej, tym macie precyzyjniejsze dane nt. jego liczebności, uzbrojenia itd. (Generalnie – **zwiad przed atakiem to podstawa sukcesu w tej grze**). Panująca na planszy pogoda i pory doby również mają wpływ na nasze działania. Np. ulewny deszcz zmniejsza ruchomość większości jednostek, oraz zdolności bojowe części z nich (np. lotnictwa) dając jednocześnie bonus do kamuflażu. Z kolei noc negatywnie wpływa na efektywność ataku, ale daje duże bonusy do niewykrywalności oddziałów, więc to idealny moment by np. oflankować nie spodziewającego się niczego wroga, a rankiem zaatakować z pełną mocą.

Musimy też dbać o zapewnienie ciągłych dostaw paliwa i amunicji – to jest istotna część gry, bardziej rozbudowana niż w typowej strategii. Między innymi naprawiamy własne struktury, a także zdobywamy wrogie i włączamy je w „krwioobieg" naszej wojennej machiny, tworzymy łańcuchy zaopatrzenia, centra naprawcze itd. Opłaca się więc np. nadmiernie NIE niszczyć obleganego węzła kolejowego, ale odpowiednim manewrem zmusić wroga, by go opuścił i przejąć nieuszkodzoną strukturę, by potem móc szybko przerzucić swe siły za pomocą pociągów. A i w czasie ataków istotne jest także to, by odcinać wrogie jednostki od ich dróg zaopatrzenia. Bo wojnę wygrywa się nie tylko strzelając do wroga, liczy się tu też bardzo logistyka i ekonomia, co ten tytuł ładnie eksponuje.

Niemnożka gawarim pa polski!

Gra ma polską wersje językową, co cieszy – szczególnie że mamy ją wcześniej niż Ukraińcy dostaną ukraińską grę po ukraińsku. Problem w tym, że tłumaczenia – z wersji angielskiej – dokonano chyba za pomocą Google Translatora. Mniejsza już o błędy składniowe („niezbyt skuteczne przeciwko pancerzu czołgu"), czy nieco surrealistyczne sformułowania typu „obrażenia nieśmiertelne" albo dziwaczną terminologię („przeciwczołg" to broń przeciwpancerna [kalka z angielskiego „anti-tank"?], a „statek kapitański" to okręt liniowy [„capital-ship"?] itp.). Gorzej, że opisy rozmaitych parametrów jednostek i upgrade'ów są często wręcz bełkotliwe. Konia z rzędem, kto ogarnie np. „Niski profil. Nie może być zaatakowany przez nadzór(*)", czy zrozumie co poeta miał na myśli, pisząc „Atakując cel bez broni dalekiego zasięgu jednostka ta otrzymuje pierwsze uderzenie. Ta umiejętność jest gorsza niż wysoka precyzja". W efekcie, po jakimś czasie przełączyłem się na angielską wersję językową... Co gorsza, w ten sam sposób napisana jest dołączona do gry instrukcja, co praktycznie czyni ją nieużyteczną. Pominę już, że sama w sobie nie jest zbyt przydatna i po jej lekturze nader wielu rzeczy nadal trzeba się domyślać i dochodzić metodą prób i błędów. A że nie ma solowych scenariuszy, to nauka w ramach kampanii jest dość bolesna, bo popełnione na początku błędy w rozwoju armii później odbijają się czkawką.

(*) „Nadzór" to tutaj rodzaj „ognia wartowniczego" (overwatch), czyli automatycznego ataku wykonanego przez przyczajonego wroga, gdy tylko wejdę w jego zasięg. Prawda, że to oczywiste? :)



Rozmaite niefajności

Poprawek wymaga **niezbyt intuicyjny interfejs** – szczególnie irytująca jest minimapa. Nie ma na niej rozróżnienia pomiędzy strukturami i jednostkami, tak naszymi, jak i wrogimi (wszystkie symbolizowane są zielonymi lub czerwonymi kółkami), co bardzo utrudnia zorientowanie się w sytuacji – mamy bowiem bardzo dużą mapę, a na niej po kilkadziesiąt jednostek i struktur. Tutorial jest obszerny, bo składa się z pięciu części, ale co z tego, skoro tak naprawdę niewiele uczy, a do tego stworzono go wedle zasady „jako że to [dla mnie] oczywiste i bardzo proste, więc nie będę kę–„no dobra, ale co właściwie mam zrobić, i jak, i dlaczego to nie działa"? W sumie przydałby się tutorial do tutoriala...

Wkurzają takoż rozmaite niedoróbki w gameplayu. Np. niektóre wrogie fortyfikacje, pomimo że na danym obszarze powiewa już moja flaga, nadal są wrogie i do tego w żaden sposób nie jest to sygnalizowane. A potem nagle, w samym centrum „swojego" terytorium, dostaje człowiek ogień z flanki... Kuleje optymalizacja (ostatni raz tak moja karta graficzna hałasowała przy pierwszych wersjach XCOM 2!), gra czasem crashuje (co

To całkiem niezła gra, ale wymaga doszlifowania.

ci tego szczegółowo tłumaczył". Grywam w strategie turowe od 1986, więc jako takie doświadczenie mam i za nooba się nie uważam... a parę razy miałem tu zagwozd- wszelako nie boli za bardzo, bo jest autosave po każdej turze), pojawiają się czasem jakieś śmieci na ekranie. Nie zachwyca też **dość sztampowa i nadmiernie defensywna AI**, która nie jest wielkim wyzwaniem nawet na czwartym z pięciu poziomów trudności. Tzn. gdy po jakimś czasie można wychwycić schematy jej reakcji, rozgrywka staje się meczem do jednej bramki.

Choć grę napisali maniacy historii, nie obyło się bez paru wpadek. Od rozmaitych drobiazgów począwszy (polska piechota w 1939 nosi angielskie hełmy Brodiego, Niemcy w Hiszpanii używają Panzer IV itd.) po rzeczy dużo poważniejsze. Np. **bardzo niedowartościowane jest tu niemieckie lotnictwo**. W czasie kampanii wrześniowej po jakimś czasie bałem się wręcz używać sztukasów do ataków na miasta (co ciekawe, z bombowców do dyspozycji miałem tylko owe maszyny), bo były tam dosłownie masakrowane ogniem polskich 40 mm Boforsów. Co gorsza, jeśli samoloty natykają się na zaskakujący je ogień przeciwlotniczy z wcześniej niewykrytych stanowisk, zostają automatycznie zatrzymane,

Tak znerfionej Luftwaffe AD 1939 to jeszcze w żadnej strategii nie widziałem.

Co to za monstrum? Pociąg pancerny. W tej grze są one zresztą bardzo przeszacowane.

tzn. nie dokonują zleconego w tej turze ataku. Tym samym jedna z podstaw blitzu, czyli zmiękczanie oponenta skoordynowanymi z postępami wojsk naziemnych atakami z powietrza, jest tu znacząco utrudnione. A dodawszy do tego eskadry P-11c, na oko liczebnie prawie dorównujące ilością moim Messerschmittom... Ech, żeby tak było naprawdę w 1939. Za to pociągi pancerne są tu potężne niczym lądowe pancerniki itd. Krótko mówiąc – balans nieco szwankuje.

Dziń dybry!

Co do oprawy gry to... sam nie wiem. Z jednej strony, gra wygląda nieco kanciasto, ale w sumie ładnie. Heksagonalną mapę można sobie płynnie zoomować, aż do przejścia w tryb 3D. Jak na standardy turowych strategii, gdzie przecież nie grafika jest najważniejsza, Blitzkrieg wygląda całkiem efektownie. Z drugiej strony zrobiono go na UE4, czego tu zdecydowanie nie widać. Co gorsza, dorzucono – na szczęście „przewijalne" – cut-scenki. Te mogę podzielić na „takie sobie" (sceny bitewne) i „absolutnie koszmarne" (wszelkie ujęcia gdzie widać rozmaite ważne persony z czasu II wojny, których animacja ruchów i mimiki cofnęła mnie w czasie o dobrych 20 lat).

Jakby tego było mało, uszy gwałci **koszmarnie amatorski voice acting,** rodem z teatrzyku przy domu kultury. W rolach głównych wystąpili znajomi developerom Anglicy, z przesadną ekspresją udający thwarrrdy niemietzki akhcenth (plus jakiś zabłąkany Amerykanin, któremu nie udało się ukryć jankeskiej wymowy) oraz Ukraińcy wcielający się mówiących po angielsku Rosjan („Ijest goł, kamrade!"). A już wisienką na tym torcie jest odzywka po kliknięciu na jednostkę, brzmiąca – trzymajcie się – „What happen?! Army happen!". Niestety, nie da się tego wyłączyć, ale można choć zagłuszać całkiem przyzwoitą muzyką.

Werdykt końcowy? Nie podzielam w pełni zachwytów graczy na Steamie. Ale rzec muszę, że **choć powodów do narzekania jest sporo, to gra mimo wszystko daje radę**. Bo jest grywalna, zmusza do myślenia, zaś czas przy niej upływa szybko i przyjemnie. A przecież chyba o to właśnie w graniu chodzi, czyż nie? **|CDA|**

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 6

+ no kurczę, wciąga
+ rozbudowana i przemyślana mechanika rozgrywki
+ jest i polska wersja...

− ...ale kiepsko zrobiona
− możesz grać w co chcesz i kim chcesz... o ile chcesz grać Niemcami w solową kampanię
− voice acting, cutscenki
− rozmaite bugi i niedoróbki
− problemy z balansem

PEGI ?

- PRODUCENT: ECHODOG GAMES
- CENA: 72 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

LOGICZNA • KARCIANKA • PRZYGODOWA

Signs of the Sojourner

Gada i gada: **9kier**

Ludzie wyznają rozmaite wartości i komunikują się na różne sposoby. Ile poświęcisz, aby się z nimi porozumieć?

Nawet jeśli sama gra Echodog nie należy do najbardziej angażujących – to z jednej strony karciana wariacja na temat domina, z drugiej powieść wizualna o komunikacji – nie można nie docenić jej prostego, znaczącego projektu. Podczas gdy wiele produkcji, jak choćby Gris, Iris and the Giant czy My Memory of Us, bazuje na stylowej oprawie i prostych metaforach, zwykle koncentrują się one na warstwie fabularnej, a mechanizmy żyją własnym życiem. W Signs of the Sojourner to one grają pierwsze skrzypce – **to nie interpretacja fabuły, lecz mechaniki pozwala dotrzeć do najciekawszych obserwacji**.

Co ma cyrk do batata?!

Mama pewnego kota umiera i zostawia po sobie sklep w zapadłej dziurze, przez którą od czasu do czasu przejeżdża karawana ciężarówek. Bohater zabiera się z konwojem i rusza zdobywać produkty na sprzedaż, a także kontakty potrzebne mu do prowadzenia dalszej działalności. Podczas wypraw jeździ po mapie – najpierw z obstawą, potem samodzielnie – i spotyka najrozmaitsze osoby. Tu ktoś powróży mu z fusów, tam ktoś wciśnie paczkę orzechów lub ukradnie otrzymany w poprzednim mieście obraz. Zarówno przedmioty, jak i informacje – choćby o trasach i skrótach – zdobywa się w trakcie konwersacji stanowiących sedno Signs of the Sojourner.

Jeśli w trakcie dyskusji ktoś mówi coś o batatach, a ty odpowiesz zdaniem na temat, powiedzmy, cyrku w XX-leciu międzywojennym, rozmowa się nie uda. Jeżeli zadajesz czterolatkowi pytania z zaawansowanej ekonomii, o której nie ma pojęcia, też raczej nie będzie się kleić. Kluczem udanej konwersacji jest stworzenie wraz z interlokutorem nici czy raczej złożonego z kilku ogniw łańcucha porozumienia. Dlatego też **osoba mówiąca wyłącznie kwadratami nie dogada się z tą, która wyraża tylko trójkąty** – kształty są, nomen omen, symboliczne i mogą oznaczać akcenty, wiedzę na dany temat czy wyznawane wartości. Nie stanowi to żadnego problemu, kiedy rozmawiasz ze swoim najlepszym kumplem, z którym najpewniej masz mnóstwo wspólnego, gorzej gdy trafiasz do całkowicie nowego środowiska. Jeśli przynajmniej w jakimś stopniu nie zaczniesz mówić jego językiem, nie zostaniesz zrozumiany ani zaakceptowany.

Fabularnie to przeciętniak, mechanicznie – perełka.

Pies porozumiewa się tęczą i „jego miłość pasuje do wszystkich kolorów"

Kim jesteś i jak długo?

Twój konwersacyjny oręż, przedstawiony w produkcji Echodog za pomocą kart z symbolami, jest niestety bardzo ograniczony – po każdej dyskusji wymieniasz jedną z nich na inną. Problem w tym, że **mieszkańcy różnych regionów porozumiewają się na rozmaite sposoby,**

Samo mięso/tofu

W Signs of the Sojourner zaglądasz w kalendarz i w czasie pięciu wypraw podróżujesz po mapie w taki sposób, aby być tam, gdzie akurat coś się dzieje (albo nie być, jeśli ci nie zależy). W poszczególnych miasteczkach prowadzisz rozmowy z mieszkańcami za pomocą kart z symbolami działającymi jak domino – musisz wystawiać kształty pasujące do tego, co powiedział rozmówca, i takie, aby również on miał co wystawić. Specjalne kształty pozwalają m.in. podejrzeć karty interlokutora czy położyć na stole od razu kolejną, a cztery takie same symbole tworzą tarczę blokującą jedno nieudane zagranie. Po każdej dyskusji podmieniasz jeden kartonik na inny, bo coś zapominasz i czegoś się uczysz.

Grę Echodog da się ponoć przejść w 3,5 godziny, jednak mnie pięć wypraw po okolicy zajęło niemal dwa razy dłużej. W porównaniu z tym, co wyniosłam z mechaniki, fabuła – bazująca na podróżach, zmianach, szeroko pojętej tymczasowości i poznawaniu przeszłości własnej matki – jest niestety bardzo zwyczajna, więc w tej materii nie spodziewaj się fajerwerków.

a twoja talia składa się z maksymalnie dziesięciu kart. Masz więc dwie opcje: albo wyspecjalizujesz się w rozmowach z ułamkiem postaci, albo – i ta wydaje się znacznie ciekawsza zarówno z fabularnego, jak i mechanicznego punktu widzenia – będziesz z pogawędki na pogawędkę tracić odrobinę pierwotnego siebie, dopasowując się do okoliczności. Nawet jeśli z czasem nauczysz się prowadzić efektywniejsze dyskusje, zdobywając lepsze karty, mogą one być kompletnie nieprzydatne tam, dokąd zmierzasz.

Do tych obserwacji, wyniesionych z – zwróć uwagę! – samej mechaniki, łatwo się odnieść, bo niezależnie od tego, kim jesteś, gdzie mieszkasz i w jakich okolicznościach się wychowałeś, na pewno potrafisz przypomnieć sobie przynajmniej jeden moment, w którym musiałeś odnaleźć się w nowej sytuacji. Pierwszy dzień szkoły czy pracy, randka z nową osobą, delegacja, poznanie rodziny czy przyjaciół partnera, zagraniczny wyjazd, impreza pełna obcych osób… Niewykluczone, że doszło do starcia opinii – czy jednak pozostałeś sobą, czy dopasowałeś się i zmieniłeś odrobinę pogląd na niektóre sprawy? Pierwsza opcja tylko pozornie jest lepsza niż druga – nie da się przecież poszerzyć horyzontów bez kontaktu z innością. Z drugiej strony w którym momencie i czy w ogóle warto powiedzieć sobie stop, by nie spotkać się z ostracyzmem po powrocie na stare śmieci?

Zrozum mnie wreszcie

Od początku przeczuwałam, że Signs of the Sojourner to gra o zmianach i mimo szafowania kartami prędzej czy później i tak spotkam się z niezrozumieniem ze strony najlepszego przyjaciela. Obserwacja tego, jak psuje nam się relacja, przynajmniej do czasu, gdy nauczyłam się zmieniać styl konwersacji jak rękawiczki, była gorzka, ale przewidywalna.

Zaskakującym i tym razem pozytywnym spostrzeżeniem okazało się natomiast to, że ludzie pragną być rozumiani i jeśli tylko mają taką możliwość, zrobią wszystko, by dobrze im się rozmawiało. Każdy bohater – zakompleksiony artysta, pracujący w polu robot, wróżka, młodociany przestępca czy kobieta sprzedająca nasiona kakaowca – pociągnie konwersację, jeśli tylko będzie potrafił. Zawsze pójdzie graczowi na rękę, dlatego że **człowiek jako istotna stadna pragnie, zwłaszcza w niepewnych czasach, empatii i akceptacji**. Oczywiście czasami wyznawane przez rozmówców wartości są tak różne, że nie ma mowy o zrozumieniu – wtedy pozostaje tylko frustracja połączona z poczuciem utraconej szansy. **|CDA|**

Z czasem poznasz główne drogi, skróty – i w czasie zabawy wcale nie musisz odwiedzić każdej lokacji.

Dodatkowe symbole na kartach to dodatkowe opcje mechaniczne.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 6

+ zaskakująco głęboka
+ prościutka mechanika
+ zróżnicowane postaci
+ pójdzie na wszystkim

− bardzo zwyczajna fabuła
− niedługa

PEGI 18

- PRODUCENT: NETHERREALM STUDIOS
- CENA: 160 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO PIĘCIU OSÓB
- GRALIŚMY NA: PS4
- PC: WIN 7/8/10, CORE I5-750 2,66 GHZ/ PHENOM II X4 965 3,4 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670 LUB 1050/RADEON HD 7950 LUB R9 270

BIJATYKA • ROZSZERZENIE • BRUTALNOŚĆ

MORTAL KOMBAT 11 AFTERMATH

Łamał gnaty: **Krigore**

To, że Mortal Kombat 11 okazał się rynkowym sukcesem, wcale nie dziwi. Naturalną koleją rzeczy w tym wypadku jest więc przynoszące pięć kolejnych aktów opowieści rozszerzenie.

Machinacje z czasem – bo na nich opierała się fabuła MK11 – to w zasadzie otwarta księga, którą można do woli przepisywać. A przynajmniej z takiego założenia wyszli twórcy i tak wygląda historia przedstawiana w dodatku. Pretekstem do uzupełnienia opowieści jest zaś pękająca klepsydra czasu.

Nic, co boskie, nie jest mi obce

Uwaga, będzie fabularny spoiler – jakby co, przeskoczcie akapit niżej. W zakończeniu MK11 dowiedzieliśmy się, że Liu Kang został bogiem, a Raiden, już w śmiertelnej formie, postanowił mu towarzyszyć do kresu swych dni i wspierać radą w projektowaniu od nowa czasu i historii wszystkich wymiarów. Tyle, że szybko się okazało, iż sama klepsydra to nie wszystko.

Pozostawiony przez Kronikę artefakt do działania potrzebuje korony, która służy do stabilizacji pracy klepsydry – bez tego unikatowego nakrycia głowy czas nie może ponownie zaistnieć, w praktyce więc wszystkie nasze wcześniejsze starania prowadzące do finału MK11 okazują się zwyczajnie bezowocne. Jest jednak na to rada: z wygnania w Nicość powracają Fujin, Nightwolf i Shang Tsung, oferując zwycięzcom pomoc w przywróceniu biegu dziejów.

Jak pewnie się już domyślacie, ten dream team to taki sojusz z konieczności i ze wszystkimi tego konsekwencjami. Wspomniana trójka zostaje wysłana w przeszłość, by wykraść koronę bez wpływania na bieg wydarzeń prowadzący do wcześniej już widzianego finału.

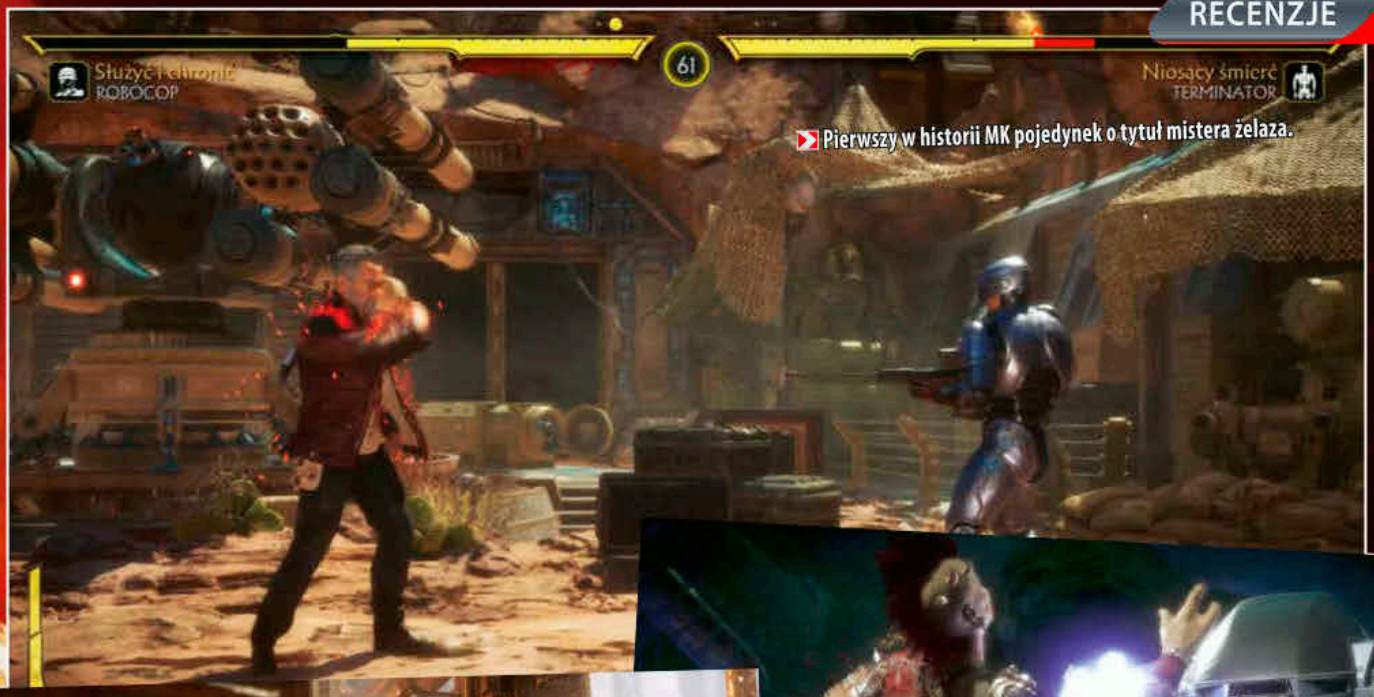
Całkiem niezłe, ale szkoda, że krótko i bez fajerwerków.

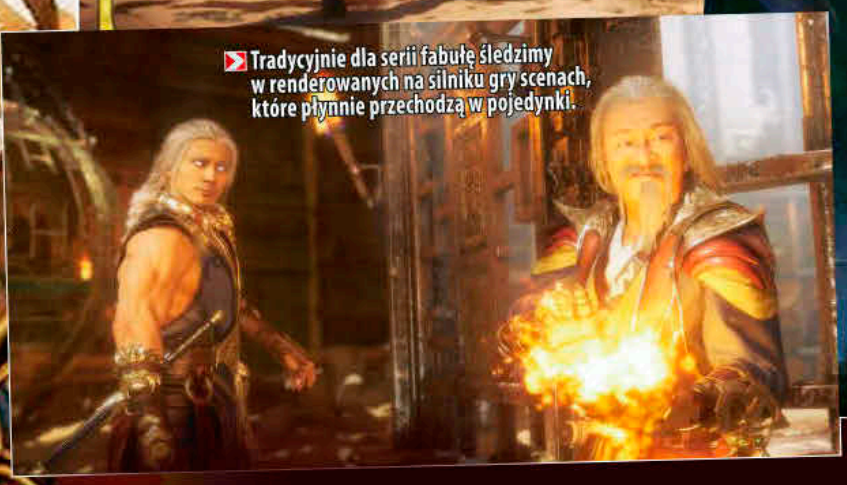
Twórcy Aftermath fabułę podstawki traktują jak coś plastycznego. **Opowiedziana wcześniej historia szybko jest tu przekreślana i na bieżąco nadpisywana.** To karkołomna układanka: wątki czasowe nakładają się na siebie bezlitośnie i trzeba sporo uwagi, żeby wszystko ogarnąć. Przeszłość, tak jak poprzednio, dalej przeplata się z teraźniejszością, a na to wszystko przychodzi nowy, aktualny już bieg wydarzeń. Historia dodatku początkowo więc toczy się równolegle do walk wieńczących „jedenastkę", kryjąc się jakby w ich cieniu. W końcu jednak, gdy naszych poczynań nie da się już ukryć, zwyczajnie je zastępuje.

Czasowy zawrót głowy

Jak to z paradoksami czasowymi bywa, nie ma za bardzo sensu nad tym wszystkim się zastanawiać, bo prędzej czy później utkniemy w gąszczu założeń i wykluczających się wskutek przyjętej perspektywy wątków – lepiej to wszystko po prostu wziąć, jak jest, i cieszyć się historią. Dość powiedzieć, że Liu Kang występuje tu w trzech osobach, w tym jednej boskiej, Shao Kahn klepie po gębach całe towarzystwo jak gdyby nigdy nic, a dawni wrogowie stają do walki niczym oddani sobie sojusznicy. Pomieszanie z poplątaniem – ale jest w tym swoisty urok.

To samo zresztą można powiedzieć o postaciach Fujina i Shang Tsunga. Obaj grają pierwsze skrzypce w fabule rozszerzenia i muszę przyznać, że zrobione to





zostało dobrze. Formę opowieści pozostawiono bez zmian: za fabułę odpowiadają renderowane na silniku gry przerywniki, które płynnie przechodzą w tradycyjne już dla serii starcia. Obydwaj wspomniani bohaterowie są na tyle dobrze sportretowani, że grając, nie sposób z góry odgadnąć, kiedy cała ta misterna czasowo-sojuszowa układanka rozsypie się jak domek z kart.

W końcu rzecz jasna się rozsypuje – tyle że trochę za szybko. **Całość można ukończyć w jedno popołudnie** – tym bardziej, że odniosłem wrażenie, iż coś się zmieniło w poziomie trudności. Jest łatwiej niż w podstawce. Być może to kwestia otrzaskania się z grą, ale faktem jest, że tym razem nie mamy tu także do czynienia z tradycyjnym stopniowaniem trudności następujących po sobie starć. Łatwiejsze i trudniejsze walki są ze sobą przemieszane i raz jest prościej, innym razem niespodziewanie pojawia się któryś z mocniejszych przeciwników i wtedy trzeba napocić się nieco bardziej. Ale tylko po to, by chwilę później powrócić do zwyczajnego oklepywania buzi.

Dodatek trochę dewaluuje potyczki z bossami – co da się odczuć tym bardziej, że finałowa walka nie stanowi wyzwania. Trudno nie odnieść wrażenia, że została ona zrobiona trochę na odczep i nie wykorzystano paru wcześniej zasygnalizowanych okazji, by wprowadzić urozmaicenia. Wątek Cetrion choćby został bezceremonialnie urwany i nigdy do niego nie powrócono. Koniec końców Aftermath **sprawia wrażenie rozszerzenia, które może i jest w porządku, ale równocześnie takiego, które w założeniach miało być czymś więcej**. Ambitne plany koniec końców zostały jednak zauważalnie zredukowane. Szkoda.

Ten dobry MK

Pod względem technicznym to jednak ten sam MK11. Walka jest cudownie przyjemna i zniuansowana – do tego stopnia, że po ukończeniu singla człowiek ma wrażenie, że tylko liznął możliwości, jakie dają wszystkie postacie. A paleta tych ostatnich została przecież dodatkowo rozszerzona przez nowych wojowników. Prócz wspomnianego Fujina na scenę wkraczają Sheeva oraz w ramach gościnnych występów RoboCop, którego znamy z filmu science fiction z roku 1987. Nie jest to może najlepsza postać dodatkowa w historii serii, ale gra się ciekawie. Glina rusza się jak kloc i używa znanego z filmu arsenału, w tym strzelającego półcalówkami Cobra Assault Canon (czyli w rzeczywistości karabinu Barrett M82). Całościowo jest OK, a dodatkowym smaczkiem jest fakt, że możemy sobie zaaranżować pojedynek tego cybernetycznego mieszkańca Detroit z Terminatorem, który już wcześniej pojawił się w grze.

Aftermath nie jest dodatkiem, który koniecznie trzeba kupić. Zakończenie sugeruje jednak, że historię tu opowiadaną każdy fan serii poznać musi i najprawdopodobniej jest to koniec historii MK11. Nie traktujcie jednak tego rozszerzenia jako pożegnania z grą – jej twórcy już przecież udowodnili, że czas jest dla nich pojęciem względnym i kto wie, czy przed premierą kolejnej części nie zobaczymy czegoś jeszcze, np. z przeszłości głównych bohaterów. Aftermath jest w końcu pierwszym tego typu rozszerzeniem we współczesnej historii serii i jeśli tylko pomysł się przyjmie, NetherRealm z pewnością wykorzysta sytuację. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 8

+ nowe postacie i skórki
+ fajnie zarysowane postaci Fujina i Shang Tsunga
+ ten sam wciągający gameplay
+ świetna, dopracowana i pełna niuansów mechanika walki
+ pięć nowych aktów...

– ...które kończą się za szybko i sprawiają wrażenie wykastrowanych
– przejście dodatku to jedno intensywne popołudnie
– w stosunku do podstawki jest łatwiej
– ostatnia walka rozczarowuje

PEGI ?

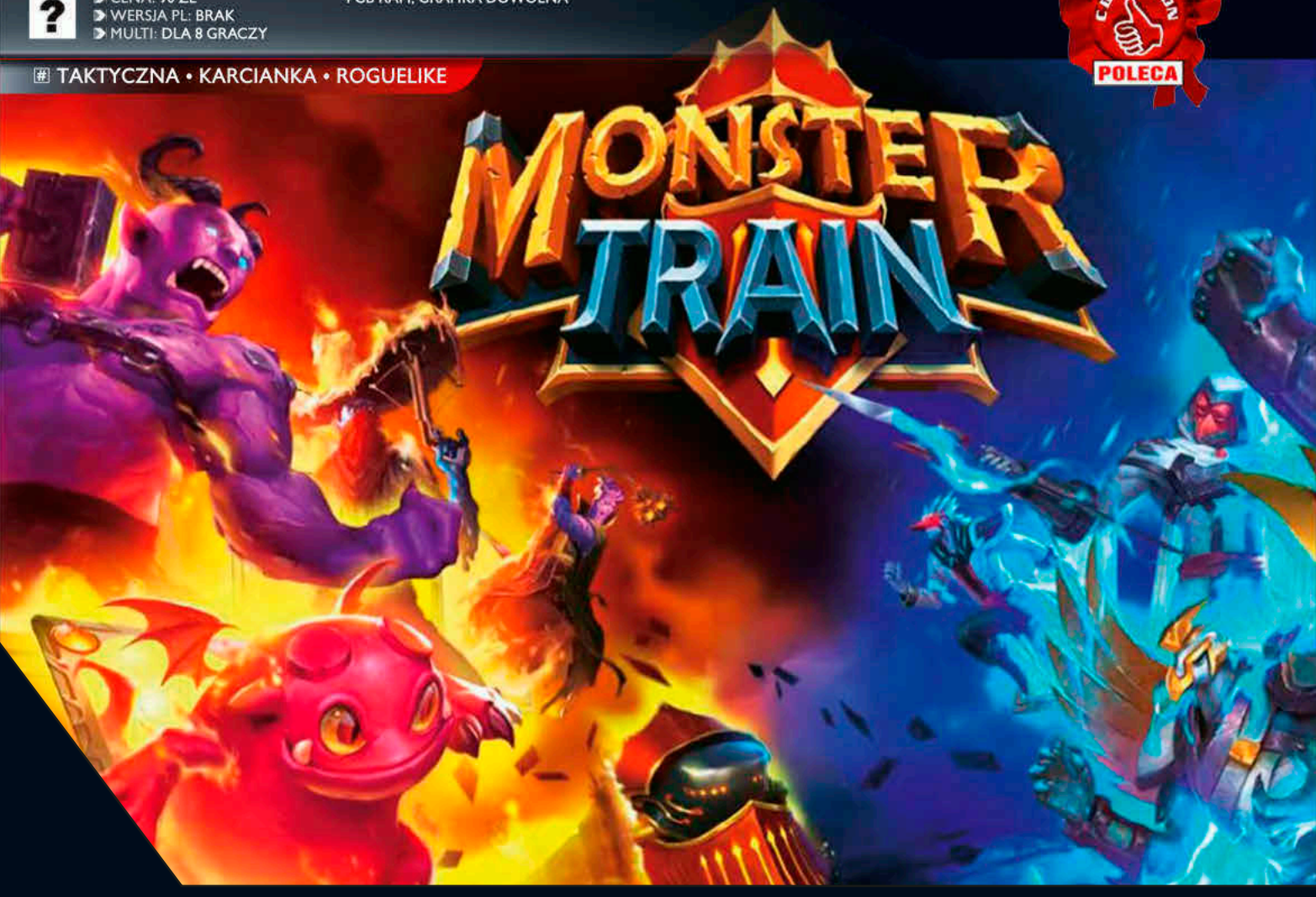
PRODUCENT: SHINY SHOE
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA 8 GRACZY

PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU CORE I3, 4 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

CD-ACTION POLECA

TAKTYCZNA • KARCIANKA • ROGUELIKE

MONSTER TRAIN



Jedzie z daleka: **9kier**

Nie zliczę, ile razy Serafin – finałowy strażnik piekła – zgnoił moje wojsko po tym, jak składałam talię przez dwie godziny. Nie dziwię się, że enki raz już odinstalował Monster Train, bo czasami mam ochotę zrobić to samo.

Nie wchodzi to jednak w grę. Shiny Shoe doskonale odnalazło się w moim ulubionym ostatnio gatunku, a do tego zrobiło to w sposób tak unikatowy, że nie będę zaskoczona, jeśli wkrótce pojawi się jakiś mobilny klon. **Przejażdżka pociągiem w głąb piekła** okazuje się pretekstem do przetestowania umiejętności taktycznych gracza. A tym razem oprócz budowy talii i targetowania odpowiednich przeciwników kluczowe jest – w przeciwieństwie do choćby Slay the Spire, Pirates Outlaws czy opisywanego w dziale For The Warp – właściwe pozycjonowanie własnych sił. W pojeździe da się je wystawiać tylko na trzech ciasnych piętrach, na czwartym znajduje się serce pociągu, czyli napędzający go kryształ.

Bohaterów da się rozwijać w różne strony – przykładowo przedstawiciel Stygian może pójść w tańsze zaklęcia, osłabienia lub DOT-y.

Jeżeli przeciwnicy zniszczą czerwony kamień, nadzieja na odbicie piekła aniołom przepada bezpowrotnie. Dobrze więc, że żaden z wrogów nie wpadł na pomysł obłożenia dachu materiałami wybuchowymi – zamiast tego pchają się na parter wagonu, a potem dopiero wspinają coraz wyżej i wyżej.

Pogromca spod wody

Developerzy przygotowali pięć różnych klanów, z których na początku rozgrywki wybiera się dwa – główny i poboczny. Największą sympatią darzę Umbrę, dziwaczną, chaotyczną frakcję, której siła tkwi w zjadaniu morselków, czyli słodkich

Szkiełko i oko, i ucho

Swoją drogą, Monster Train to najlepszy dowód na to, że nie warto się w przypadku gier kierować grafiką. Shiny Shoe stworzyło grę, w której stylowe są tylko niektóre jednostki, a pozostałe elementy oprawy wyglądają w najlepszym razie nieźle, a w niektórych przypadkach (patrz: kot w sklepie) naprawdę amatorsko. Również w kwestii muzyki jest bardzo nierówno – to z jednej strony sztampowa, choć wpadająca w ucho mieszanka elektroniki i cyfrowej orkiestry, z drugiej naprawdę świetne smyczki („Lost to the Bogs") i kilka innych klimatycznych fragmentów.

istotek, a raczej tego (przynajmniej w to chcę wierzyć), co przynoszą dużym jednostkom na talerzach. **Najpotężniejszym klanem jest jednak w mojej opinii morski Stygian bazujący na zaklęciach, a przede wszystkim na nakładaniu obrażeń rozłożonych w czasie.** To nim kilkakrotnie już udało mi się pokonać wszystkich bossów, z Serafinem na końcu włącznie – nie tylko na podstawowym poziomie trudności, ale także na paru poziomach tzw. covenant, czyli odpowiedniku ascension ze Slay the Spire (patrz: ramka).

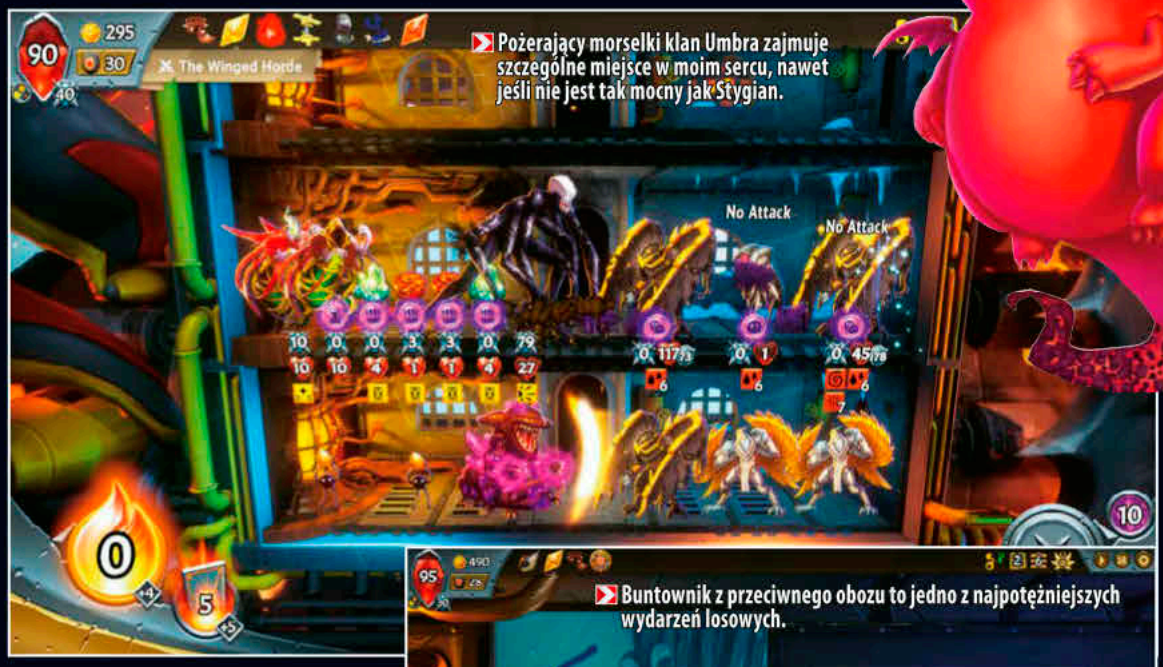
Awoken to klan, którego fundament stanowią czary leczące. Hellhorned oferuje silne demoniczne jednostki, które nieraz potrafią atakować kilkakrotnie w turze, oraz rozmaite buffy do zadawanych obrażeń. Interesującym wyborem jest Melting Remnant, w którego szeregach znajdują się wojownicy ulepieni z wosku, roztapiający się po kilku turach – da się ich wskrzeszać z lepszymi statystykami, ale kluczowy jest w ich przypadku czas wyłożenia danej postaci z ręki.

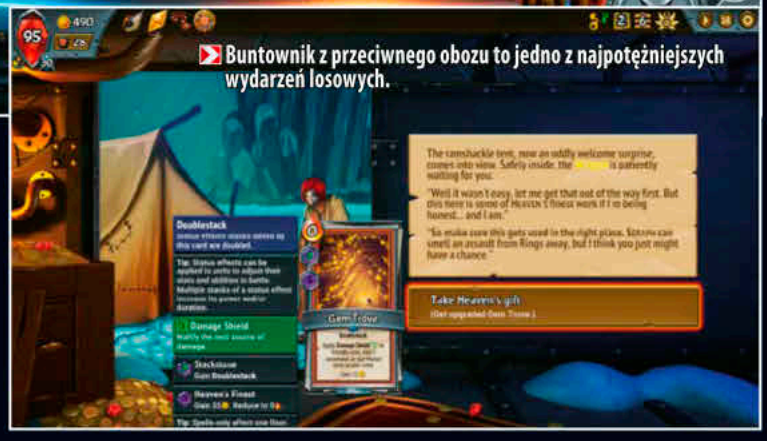
Zawsze w lewo?

Choćbyś nawet zdecydował się grać dwa razy z rzędu taką samą konfiguracją klanów, dwa podejścia nigdy nie będą takie same. Po pierwsze początkowy zestaw kart, podobnie jak nagrody po walce, jest losowy. Po drugie bohatera (specjalną jednostkę, przedstawiciela frakcji wybranej jako główną) można rozwijać w różne strony. Po trzecie piekło jest proceduralnie generowane, a jakby tego było mało, **przez każdą lokację można przejechać, zahaczając tylko o jedną ze stron – lewą lub prawą**. Czy zdecydujesz się nieco podleczyć poważnie zniszczony kryształ, a do tego dodać do talii i rozwinąć jednostkę, czy zamiast tego zgarniesz darmowy relikt, trochę złota i usuniesz z decku dwie nieprzydatne karty?

Interesującym wyborem projektowym jest na pewno fakt, że twórcy grają z osobą przed monitorem w otwarte karty. Mapę całego piekła – z poszczególnymi przystankami po obu stronach – da się w każdej chwili podejrzeć i zaplanować podróż z wyprzedzeniem. Warto to robić, bo jak mówi stare przysłowie, gdy się człowiek śpieszy, to się anioł cieszy! Niewykluczone, że twoje zamierzenia i tak piętnaście razy się zmienią – a to zwycięstwo w bitwie okaże się pyrrusowe i trzeba będzie nagle skręcić w inną stronę, by

Podróż pociągiem przez piekło, więc ścisk jak w PKP.





Covenant

Gdy dojedziesz pociągiem do serca piekła i po raz pierwszy pokonasz Serafina, odblokujesz nowy tryb. Covenant to w największym skrócie utrudniony new game plus, bardzo przypominający ascension ze Slay the Spire, choć w Monster Train nie jest powiązany z konkretnym klanem. Po pokonaniu jego pierwszego poziomu odblokujesz covenant 2, a potem 3, 4 i... tak aż do 25. Uwierz mi, zanim zrobisz choćby połowę, nieźle się naklniesz.

podreperować kondycję kryształu, a to wydarzenie losowe sprawi, że warto będzie rozważyć opcję, której do tej pory nie brało się pod uwagę. Na brak niespodzianek nie można narzekać, a kombinacja złożona z reliktów, kart i upgrade'ów na pewno będzie unikatowa – i jej złożoność mogę porównać tylko z grą Mega Crit.

Nie pędź tak, proszę, daj odpocząć

Ile razy Serafin – boss wszystkich bossów, który swoją drogą, występuje w kilku wersjach – rozgromił mój misternie ułożony build w czasie zmagań z convenant, nie zliczę. Czasami nie dawałam rady nawet z pomniejszymi starciami i niszczyli mnie choćby rozstawiający na różnych piętrach bomby Dedal albo przywołująca i buffująca tankujące posągi Fel. Zdarzały się sytuacje, kiedy pomiatały mną podrzędne jednostki, które koło prawdziwych bossów nawet nie leżały – dlatego na przykład, że wyposażone były w kolce albo odpalały specjalne efekty po śmierci.

Mechanizmów w grze jest zatrzęsienie, ale została ona zaprojektowana w sposób, który pozwala łatwo je śledzić – najważniejszym są liczby wskazujące, ile obrażeń otrzymają poszczególne jednostki (da się to wyłączyć w opcjach, jeśli dla kogoś to zbyt casualowe). Liczenie jest istotne z dwóch powodów. Po pierwsze **każdy przeciwnik atakuje tylko raz na turę, po czym przechodzi na następne piętro**, więc istotne jest to, żeby go możliwie szybko ubić, bo potem może już nie być szansy. Po drugie zdrowie każdego bossa liczone jest już nie w jednościach, czy dziesiątkach, lecz w setkach, a nawet tysiącach. Kiedy zbliża się finałowa fala oponentów, z gigantycznym aniołem na tyłach, koniec z pojedynczym atakiem i ucieczką na górę – piekło jest za małe dla waszej dwójki, więc boss bije się na każdym piętrze tak długo, aż w końcu polegnie lub wybije wszystkich. Wtedy zamraża daną kondygnację i przesuwa się wyżej. Jeśli postanowiłeś wszystko na parter i zabrałeś Fel czy Serafinowi ułamek życia, cóż, nie chcę cię smucić, ale najlepiej od razu zrób restart.

Panie Stygianie, proszę przodem!

Poza rewelacyjnym podstawowym trybem Shiny Shoe przygotowało dla graczy również to, bez czego nie może się obejść karcianka taktyczna XXI wieku – questy dzienne. Czasami jest to dublowanie każdej jednostki wystawionej na stół (nawet czempiona!) i przesuwanie każdej postaci trafionej zaklęciem o piętro wyżej, innym razem brak możliwości leczenia i podwójne ładunki statusów. Gra z góry narzuca klany oraz, każdorazowo, trzy modyfikatory.

W zakładce multiplayer poza zadaniami dziennymi znajdziesz także hell rush, czyli czasówkę, w której gracze ścigają się na punkty w czasie rzeczywistym, oraz możliwość rzucenia komuś spersonalizowanego wyzwania online (dostęp wymaga kodu od jego autora). Mnie osobiście żadna z tych opcji nie interesuje – zdecydowanie wolę skupić się na trybie solo z okazjonalną wariacją w postaci daily.

Zwłaszcza że nie odblokowałam wszystkich kart i reliktów zdobywanych za levelowanie różnych klanów – jeszcze trochę przede mną, zwłaszcza że ścigam się z enkim o poziomy covenant. Zazwyczaj gram losowymi klanami, ale nie ukrywam, że ze względu na olbrzymi skok trudności przed Fel chyba skupię się w kolejnych dniach na przedstawicielach Stygian... co w skrócie oznacza, że **gra wciąż prosi się o balans**. Dobrymi buffami jest piekło wybrukowane! |CDA|

To świetny moment dla fanów taktycznych karcianek.

MONSTER TRAIN

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 6

- ciekawy pomysł
- złożona, zrozumiała mechanika
- zróżnicowane klany i podejścia
- dużo zawartości do odblokowania
- piekielnie wciąga
- questy dzienne i covenant

- starcia aniołów i demonów to ograny motyw
- potrzebuje odrobiny balansu
- przeciętna oprawa

PEGI ?

PRODUCENT: MASHMASHU STUDIO
CENA: 20 $
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CORE I5-2500K/ FX-8120, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD7870

STRATEGIA • MITOLOGIA NORDYCKA • WIKINGOWIE

Wycieczko, za mną! Prezentowany tu wybuch pieczęci w ruchu prezentuje się nader miodnie. Warto też zwrócić uwagę na wyjące wszechobecną pustką otoczenie.

A tu, proszę wycieczki, jawią się rozsypane kończyny nieumarłych, które służą też jako element wystroju map.

Woli nordic walking: **Bastian**

Nordic walking na pewno nie było inspiracją dla osób odpowiedzialnych za sposób poruszania się jednostek. Nie dość, że przy domyślnej prędkości ślimaczą się okrutnie, to jeszcze ich animacje wołają o pomstę do Asgardu.

A mogło być tak pięknie! Nie ma co owijać w bawełnę: **gra w założeniach jest tak nijaka jak jej nazwa**. To najzwyklejsza w świecie strategia czasu rzeczywistego mocno inspirowana w gameplayu stareńkim Myth. Grając, cały czas się zastanawiałem, jaki jest sens tworzenia tego typu gier – ani nie wyróżniają się wyjątkową mechaniką, ani nie mają ciekawego pomysłu na prowadzenie rozgrywki, choćby w postaci angażującej fabuły.

„Nie, nie, ja unikam niepotrzebnych walek"

Jak wspomniałem, to taka **trochę uproszczona wersja wspominanego Mytha z kilkoma zapożyczonymi z innych strategii pomysłami, podlana nordyckim sosem**. W wielkim skrócie: sterujemy niewielkim oddziałem, na czele którego stoi potężna szamanka (w tej roli mitologiczna Freja). Dysponuje ona silnym obszarowym czarem zmiatającym jednostki wroga z powierzchni ziemi oraz na start dwoma zaklęciami: leczącym wybranego wojaka i przeciągającym na naszą stronę, występujące tu i ówdzie na mapach, wilkołaki. To ona właśnie (i wspomagający ją w kolejnych etapach alchemicy) wiedzie prym w bojach, na nią też musimy mieć szczególne baczenie (jak i na dołączającego później do bandy księcia), bo jej śmierć oznacza automatyczną przegraną.

Rozgrywka polega głównie na mordowaniu przeważających liczebnie sił wroga naszym skromnym, oddziałem, sprytnie manerwując Freją i alchemikami tak, by to oni zadawali główne obrażenia, uzbrojeni w broń białą wojacy skupiali na sobie uwagę przeciwników, a łucznicy wykańczali niedobitki. Na papierze brzmi super, ale w praktyce **gra nie wzbudza emocji** – może prócz irytacji. Doceniam możliwość płynnej zmiany formacji, a także segregowania oddziałów w mniejsze grupki za pomocą skrótów klawiszowych; nijak jednak nie wynagradzają one nudy bijącej z ekranu monitora. Nawet nie byłem szczególnie zdziwiony, gdy dwa pierwsze poziomy dało radę po prostu przetuptać do celu, ignorując jakiekolwiek starcia...

Złe nudnego początki

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to **szara, nijaka i smutna grafika**. Raz, że jednostki są brzydkie i topornie animowane, to jeszcze poruszają się jak muchy w smole. Samo otoczenie też nie charakteryzuje się ogromem detali, a większość modeli domków, mostów czy palisad jest wykonane po najmniejszej linii oporu. Wrażenie robią tylko wybuchy i efekty czarów, tak samo jak rozbryzgująca się wszędzie w ich następstwie posoka, pokrywająca wszystko wokół.

Rozumiem doskonale sens mechanizmu regulowania prędkości bitki – możemy ją mocno spowolnić, lub nawet ośmiokrotnie przyspieszyć – ale domyślne ustawienie stworzone jest chyba dla masochistów. Kiedy działo się dużo, po prostu spowalniałem bieg czasu, ale poza sytuacjami podbramkowymi grałem na czterokrotnym przyspieszeniu. Inaczej umarłbym z nudów szybciej niż moje oddziały.

Nie wiem, komu miałbym polecić Nordyckich Wojowników. Marne 14 poziomów oferowane przez grę (już po godzinie grania miałem 4 za sobą) pełne jest powtarzalnych mechanizmów, które stareńki Myth zrealizował lepiej już lata temu. Nijaka fabuła prezentowana za pomocą statycznych plansz też nie przykuwa do gry na dłużej. Czy tylko za satysfakcjonujące eksplozje powieniem polecać grę? No... nie wiem. |CDA|

Okiem Cerebrum

OCENA 4

Obleczona zmarzliną kraina pełna nieumarłych i siekające ich oddziały zbrojnych, stylizowanych na nordyckie plemiona. Gdzieś już to widziałam – chyba aż za wiele razy, aby oczekiwać czegoś innowacyjnego. Ale takiej kaszanki, jak Nordic Warriors, to się nie spodziewałam. Pierwotnie to ja miałam recenzować tę grę, bo liczyłam na coś oscylującego bliżej Age Of Empires, jednak po spędzeniu z Nordic Warriors kilku godzin uznałam, że nie mogę, bo bardzo nie lubię marudzić i wylewać jadu, a tylko to cisnęło mi się na usta. Oddałam więc tytuł Bastianowi, aby to jego Helheim pochłonął za nieprzychylną o grze opinię. Dodałabym do ogromu wytkniętych przez Bastiana niefajności bugi, przede wszystkim klinowanie się postaci i chód w miejscu, tak naszej armii, jak i zwierząt pojawiających się na mapie. Do tego wysoka samowolka wojaków, niezależnie od poziomu trudności i ustawień. Po co mam obmyślać strategię, skoro łobuzy i tak robią, co chcą? Z fajnych rzeczy: narrator ma świetny głos, a po zakończeniu misji pojawiają się statsy, kto usiekał ilu przeciwników (wojownicy wymienieni są po imieniu).

OCENA

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 4
AUDIO 3

+ fajne te wybuchy
+ i rozbryzgujące się kończyny
+ statyczne obrazki w menu nawet ładne
+ od biedy: spoko głos narratora...

− ...ale za to głos Freji jest tragiczny
− nudna, powtarzalna rozgrywka
− szarobura grafika
− toporne, brzydkie animacje wojaków
− ślamazarna rozgrywka na domyślnym poziomie prędkości

PEGI 7

- PRODUCENT: MOJANG STUDIOS
- CENA: 70 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB, LOKALNY I ONLINE
- PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CORE I5 2,8 GHZ, 8 GB RAM, GTX 660/RADEON HD 7870
- GRALIŚMY NA: XBO I PC

HACK AND SLASH • RZUT IZOMETRYCZNY • CRAWLOWANIE PRZEZ DUNGEONY • Z MINECRAFTOWĄ OPRAWĄ

MINECRAFT DUNGEONS

Klocków, dla odmiany, nie stawia: **spikain**

Dawno nie było mi tak trudno zdecydować się, co sądzę o grze. Minecraft Dungeons ma wszystkie elementy dobrego klona Diablo... poza głębią. Ale czy to źle?

Minecraft bez kopania i budowania?

Zadaję to pytanie, bo na początku pisania tekstu nadal nie jestem pewien. Po ograniu bety byłem przekonany, że szykuje się hit – problem w tym, że ostatecznie **gra nie rozwija tych najważniejszych koncepcji z bety w takim stopniu, jakiego można się było spodziewać**.

Fuse shot

Zanim jednak na dobre zacznę narzekać, objaśnię pokrótce, że Dungeons ma z Minecraftem wspólne uniwersum (powiedzmy – dużo rzeczy działa tu inaczej, jest też wiele mobów i przedmiotów, których nie znajdziemy w tej starszej grze) i styl graficzny. No, do Minecrafta nawiązuje też ścieżka dźwiękowa. Ale to właściwie tyle, bo ani „mine'owania", ani „craftowania" tu nie ma – nie można podnosić ani niszczyć bloków, tworzyć konstrukcji redstone'owych i tak dalej. Widziałem w internecie wiele gniewnych opinii na ten temat, ale kompletnie nie rozumiem, skąd oburzenie. Nikt przecież nie reklamował, że będzie inaczej, a zakładanie, że spin-off Minecrafta będzie miał budowanie, ma tyle sensu, co, nie wiem, oczekiwanie otwartego świata i walki wręcz od Gwinta. Zresztą... naprawdę, z Dungeonsami jest trochę prawdziwych problemów, więc nie musimy wymyślać zastępczych.

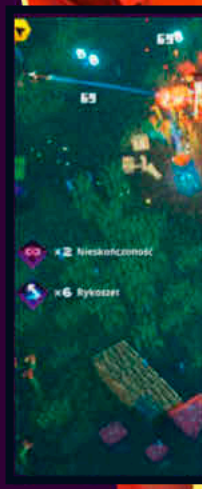
Jakich problemów? Już tłumaczę. **Minecraft Dungeons to u podstaw – zgodnie z oczekiwaniami – takie „prostsze Diablo".** Chodzimy po proceduralnie generowanych dungeonach, pokonujemy mnóstwo różnych obrzydlistw, zdobywamy ekwipunek i walutę, za którą po powrocie do hubu kupimy sobie jeszcze więcej ekwipunku. Pętla rozgrywki nie jest tu specjalnie odkrywcza, a – jak można oczekiwać po tego typu grze – diabeł tkwi w szczegółach. To znaczy: głębi rozwoju postaci, który sprawia, że nawet jeśli przechodzimy mapę łudząco podobną do tej, po której biegaliśmy godzinę temu, to robimy to w inny sposób.

Infinity

W Minecraft Dungeons najważniejsza jest właśnie nie piaskownica, tylko zabawki, które do niej zabierzemy. W nich zawiera się niemal cały rozwój bohatera, co dla niektórych samo w sobie jest odrzucające, ale mnie kompletnie nie przeszkadza. Zwłaszcza że progres czuć tak czy siak, bo poziom zbieranego ekwipunku rośnie bardzo szybko.

Dzieli się rzeczony ekwipunek na: broń białą, zbroję, łuk/kuszę oraz artefakty (których naraz nosić możemy trzy). Wśród broni znaleźć można minecraftową klasykę, jak zwykły miecz czy topór, ale i wielki młot, kosę, sierpy czy dwuręczny claymore. Różnią się od siebie głównie mocą i szybkością zadawanych ciosów oraz zasięgiem – ale niektóre mają też dodatkowe właściwości. No i są jeszcze zaklęcia, ale o nich za chwilę. Zbroja oprócz dodatkowych punktów życia dodaje nam na przykład 30% szansy na uniknięcie ciosu czy większą moc wystrzeliwanych strzał. Łuki i kusze różnią się od siebie mocą, szybkością i liczbą strzał, które mieszczą się w kołczanie na start każdego poziomu.

Wymieniam to wszystko właściwie po to, żeby... móc zacząć wymieniać zaklęcia, które da się nałożyć na ekwipunek. Otóż broń może palić wrogów, przywoływać błyskawicę albo trującą chmurę, zwiększać szansę na zebranie łupu z powalonych przeciwników, wysysać z nich życie, osłabiać... i wiele więcej. Zaklęta zbroja może spawnować jedzenie przy każdym leczeniu, zabezpieczać nas na sto różnych sposobów, oddawać wrogom część zadanych nam obrażeń i tak dalej. Łuk może strzelać wieloma strzałami naraz, może je podpalać albo zmieniać w strzały wybuchowe, rykoszetujące, przebijające...



Multishot

Do tego są jeszcze wspomniane artefakty – na przykład taki, który pozwala nam przywołać kompana do pomocy (psa, lamę lub żelaznego golema) albo taki, który zbiera dusze pokonanych wrogów i pozwala

nam się przy ich pomocy uleczyć. Albo wystrzelić dewastujący laser. Albo „wybuchnąć", raniąc wszystko dookoła.

Niektóre z tych artefaktów pozwalają na ciekawą synergię z efektami czy zaklęciami nałożonymi na ekwipunek. Na przykład zbroja dwukrotnie zwiększająca zbiór dusz sprawi, że dwa razy częściej będziemy mogli używać artefaktu. Zbroja lecząca kompanów utrzyma ich dłużej przy życiu – pomoże im też choćby uzdrawiający totem.

Brzmi fajnie, ale to głównie z tego powodu mam problem z oceną Minecraft Dungeons. Jako że tych wszystkich przedmiotów jest sporo, a zaklęciami można żonglować niemal do woli (zniszczenie rzeczy sprawia, że odzyskujemy punkty zaklęć, które następnie możemy przypisać do innej rzeczy), spodziewać się powinniśmy wielu tego typu powiązań i kombinacji. Godzinnego grzebania w efektach i efekcikach, testowania różnych buildów i czegoś, co uwielbiam: odkrywania zestawów, które wręcz psują grę i pozwalają dokonać rzeczy, które normalnie byłyby niemożliwe. Tutaj praktycznie tego nie ma.

To znaczy oczywiście można bawić się balansem i zrobić sobie łuk, który uczyni nas niemal niepokonanymi... ale to wszystko jest dość oczywiste i podane na tacy. Brakuje tu głębi, która pozwoliłaby nam poczuć, że sami odkryliśmy jakiś przesadzony czy po prostu ciekawy build. Nie pomaga i to, że **same dungeony nie są szczególnie ciekawe**. W teorii występuje tu rzeczywiście jakaś proceduralna generacja korytarzy, więc żadna z dwudziestu wycieczek do, dajmy na to, Creeperowych Lasów nie będzie taka sama. W praktyce jednak dla gracza nie ma większego znaczenia, jaki kształt będzie miał taki labirynt, a losowo pojawiające się elementy typu skarby/dodatkowe lochy stanowią atrakcję głównie na początku – po paru przejściach trudno zareagować na nie jakoś szczególnie entuzjastycznie.

Fire Trail

Ale! Rozmyślając tak o tym wszystkim, co mi się nie podoba w Minecraft Dungeons, za każdym razem dochodzę do wniosku, że najwyraźniej niewystarczająco mnie to drażni. Bo spędziłem w grze dwadzieścia parę godzin („fabułę" da się przejść w kilka, ale nie o to tu chodzi) i nigdy nie musiałem się – jak to bywa z recenzowanymi grami – jakoś specjalnie do tych posiedzeń zmuszać. Ba, na pewno jeszcze będę do niej wracał. **Dungeonsy są po prostu niezwykle przyjemne.** Bezmyślna rzeź na kolejnych zombiakach i szkieletach, zbieranie coraz lepszego sprzętu, no i oczywiście co-op... Te absolutne podstawy zostały wykonane na tyle dobrze, że **bawię się tu świetnie** – a przede mną kolejne poziomy trudności, nadchodzące rozszerzenia gry i kto wie, co jeszcze. Pewnie, że fajnie byłoby, gdyby dało się bardziej namieszać w efektach ekwipunku i artefaktach – ale brak takiej ultragłębi nie przekreśla tego, jak przyjemnie jest wleźć w tłum mobów i zdetonować pełny zbiornik dusz ich poległych kuzynów. Ani jak fajnie jest połączyć wybuchowe strzały z zaklęciami w różny sposób potęgującymi tę wybuchowość.

Odpowiadając więc na pytanie z początku recenzji: tak, to źle. Ale nie na tyle źle, żebym nie mógł z czystym sumieniem polecać Dungeonsów – zwłaszcza tym, którzy mają partnera lub partnerkę do co-opa. |CDA|

Co dalej?

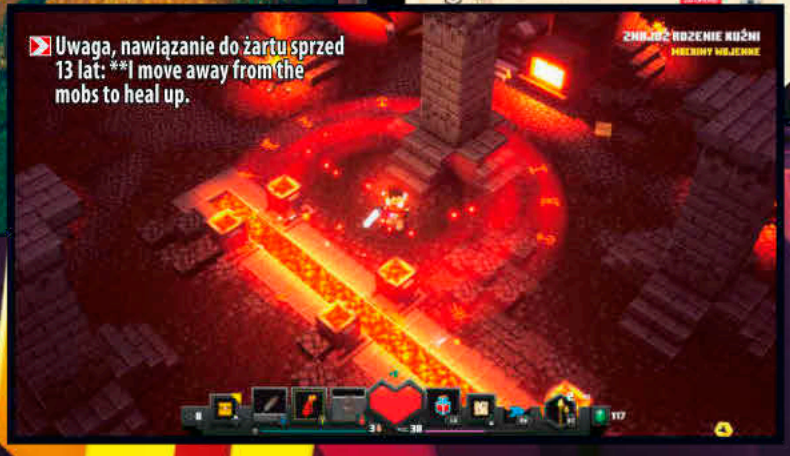
Jako że to gra stworzona przez Mojang, a więc ludzi, którzy od ponad 10 lat rozwijają jedną grę, nietrudno zgadnąć, że również Dungeons nie pozostanie długo w miejscu. Jeszcze w lipcu ukaże się pierwsze rozszerzenie, Jungle Awakens, z trzema lokacjami, nowymi przeciwnikami i ekwipunkiem, a do końca roku dostaniemy kolejne – Creeping Winter. W przeciwieństwie do aktualizacji zwyczajnego Minecrafta nie będą to darmowe DLC, ale takowe też są planowane. Podobnie jak crossplay.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

- taka upiększona estetyka Minecrafta bardzo pasuje do slashera
- u podstaw wszystko jest tu przyjemne
- szkoda tylko, że pod tymi podstawami nie ma głębi
- drobne błędy
- AI kompanów na bodajże dwóch mapach potrafi sfrustrować



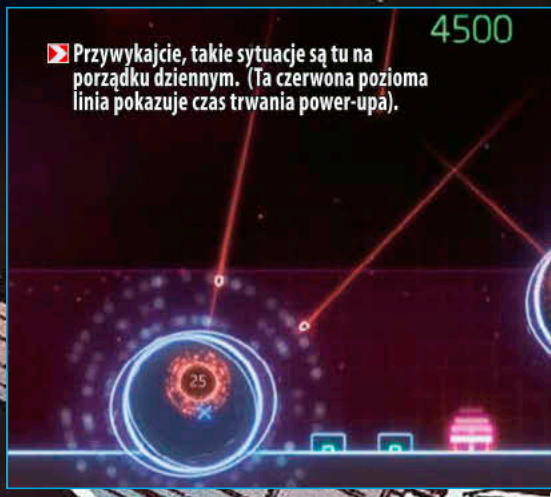
PEGI ?

PRODUCENT: NICKERVISION STUDIOS
CENA: 11 ZŁ (PC)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: DOWOLNY Z WIN 7/8/10

ARCADE • KLASYKA • REMAKE

MISSILE COMMAND RECHARGED™



Wspomina i się stresuje: **Smuggler**

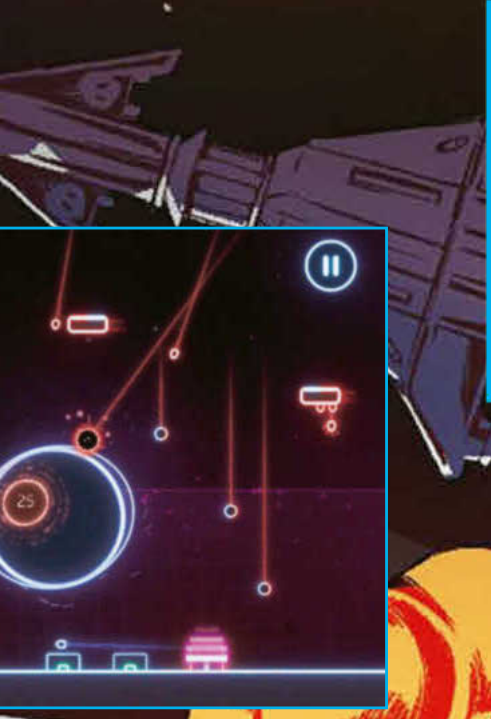
Udany i tani jak barszcz remake klasyki gier wideo, który uruchomi się nawet na ziemniaku, zajmuje zaledwie 200 MB na dysku i oferuję rozgrywkę tak hardkorową, że zapłaczą przy niej nawet fani Dark Souls.

Pierwowzór z 1980 to gra, w której staraliśmy się ochronić swe miasta przed gradem spadających na nie rakiet nuklearnych. Gra specyficzna, bo zawsze kończąca się naszą porażką. Jedyne co mogliśmy, to odwlec na parę minut nieuchronny Armageddon. Doskonale wpisywała się więc w czasy zimnej wojny i – zdawało się – nieuchronnej atomowej konfrontacji(*). A poza tym była niesamowicie grywalna i cholernie stresująca, człowiek się przy niej autentycznie pocił.

Zasady miała proste – grę rozpoczynaliśmy mając zwykle 4-6 miast i trzy bazy wystrzeliwujące antyrakiety. Za ich pomocą zestrzeliwało się kolejne fale (dwie na level) wrogich rakiet, których wektorowe trajektorie widać na ekranie. Tzn. ustawia się kursor celownika na ich przewidywanej trasie i odpowiednim przyciskiem na panelu odpalapocisk z wybranej bazy. (Tu uwaga: te wystrzeliwane z położonej centralnej są szybsze niż rakiety odpalane z dwóch pozostałych). Jeśli dobrze wyliczyło się czas, rozkwitająca na kilka sekund ognista kula pochłonie nadlatujące rakiety. Gdy to sfuszerujemy, bezradnie patrzymy w co uderzy wroga głowica. Czasem w ziemię, czasem w miasto, czasem w bazę. Utrata miasta jest bolesna, bo gra kończy się, gdy stracimy wszystkie. Strata bazy mocno utrudniała graczowi przetrwanie, gdyż ubywają wszystkie zgromadzone tam antyrakiety, a ich liczba jest ograniczona (po 10 na bazę) i nie odnawia się aż do końca levelu. Życie dodatkowo „uprzyjemniają" inteligentne pociski odpalane z satelitów, które zawsze trafiają w cel i potrafią zmieniać trajektorię lotu, by uniknąć naszego ostrzału. Jakby tego było mało, niektóre z nadlatujących rakiet nagle rozpadają się na wiązkę idących oddzielnymi kursami głowic. Do tego nad polem walki krążą wraże bombowce, również potrafiące spuścić nam na głowę niemiłe niespodzianki.

Po zakończeniu levelu odnawiają się zniszczone bazy i zapas amunicji (oraz ewentualnie pojawiają się bonusowe miasta), takoż dostajemy punkty za

(*) Więcej o historii tej gry znajdziecie w moim tekście w CDA 03/2018.



Missile Command AD 1980

A tak wyglądał pierwowzór sprzed 40 lat, w 8 kolorach i rozdzielczości 256×231. Do sterowania wykorzystywany był raczej rzadko spotykany w automatach arcade trackball. To właśnie – na pewno nieprzypadkowo – w Missile Command grał w Terminatorze 2 młody John Connor w salonie gier, gdy polował na niego T-1000. Warto też zaznaczyć, że gra kończyła się zawsze wielką atomową eksplozją, a zamiast standardowego Game Over, migocze wtedy na ekranie wielki napis THE END.

Tanie, dobre, wciągające... i jakże frustrujące!

zestrzelone obiekty, ocalone miasta i niewykorzystane antyrakiety. Jako, że cała gra toczyła się na jednej i tej samej planszy (co jakiś czas zmieniała się tylko jej kolorystyka), poziom trudności regulowany był liczebnością i szybkością kolejnych fal ataków tudzież częstotliwością pojawiania się przeszkadzajek.

To samo ale inaczej

Współczesna wersja gry **zachowuje ducha oryginału ale dość znacząco modyfikuje zasady rozgrywki**. Po pierwsze – nie ma limitów amunicji. Po drugie – raz zniszczone miasto jest zniszczone na zawsze (regenerują się tylko bazy). Po trzecie – nie wybieramy już miejsca, z którego odpalimy antyrakietę, a wszystkie nasze ABM-y mają tę samą prędkość. Teraz wystarczy tylko wskazać cel, a komputer sam odpali pocisk z najbliżej wyrzutni. Po czwarte – wprowadzono rozbudowany system bonusów. Zestrzeliwując power-upy, dostajemy rozmaite upgrade'y, podzielone aż na 10 kategorii (wzmacniających siłę twych pocisków, spowalniających ruch rakiet wroga, zwiększających tempo odbudowy zniszczonej bazy, szybkość twoich rakiet etc). A co najważniejsze – nie ma tu podziału na levele. **Akcja jest ciągła, wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym, a wrogie rakiety nigdy się nie kończą.** To ostatnie jest naprawdę przerażające, bo **wymaga nieustannej czujności i uwagi, nie ma tu chwilki na odpoczynek**. Pociski spadają gęsto jak grad, wystarczy sekunda zawahania, czy dekoncentracji, by mieć przechlapane i bezradnie obserwować atomowe piekło na ziemi.

W młodości nieźle dawałem sobie radę w Missile Command – ale nie wiem czy to już kwestia starości, czy tempa rozgrywki tego rimejku (a pewnie i jednego, i drugiego), bo tu regularnie dostawałem taki łomot, że głowa boli. I nawet nie można darksoulsowo grać na pamięć, ucząc się na błędach, bo za każdym razem trajektorie pocisków (są też dodatkowe „umilacze", a jakże!) są generowane losowo. W efekcie dawno się tak nie frustrowałem w trakcie gry, jak przy Missile Command: Recharged.

Uczucia nieco mieszane

Podoba mi się w jaki sposób zmieniono i uwspółcześniono grafikę (której bliżej obecnie do Asteroids czy Tempesta niż temu, co pamiętam z oryginału) – zachowując jej oldskulowy charakter, ale sprawiając, że nie wygląda archaicznie. Ładnie też wystylizowano menusy gier na styl, który pamiętałem z czasów C64. Choć z drugiej strony opcje dostępne w menu są skrajnie wręcz minimalistyczne – tak naprawdę **nie ma tu żadnej możliwości by tę grę w jakikolwiek sposób dostosować do swych gustów**. Zapomnijcie o jakiejkolwiek modyfikacji grafiki, czy zasad gameplayu, ustawieniu poziomu trudności itd. Można tylko włączyć/wyłączyć dźwięk i muzykę. To ostatnie się nawet przydaje, bo muzyka, nawiązująca do synthpopu sprzed 40 lat, bardzo szybko zaczyna irytować, jako że to tylko kilka(naście) zapętlonych nutek, a co gorsza jeden z bonusów, spowalniający czas, spowalnia też soundtrack (!). Nie rozumiem czemu oprawę muzyczną potraktowano tak bardzo po macoszemu. (A, i po kliknięciu w opcję „leaderboard" – nie dzieje się nic, choć powinno).

Generalnie to gra dla masochistów. To trochę jak z dłubaniem wykałaczką w bolącym zębie. Boli... ale nie można przestać. Będziecie więc w niej ginąć z nużącą wręcz częstotliwością; będziecie przy niej cierpieć i kląć. Ale jednocześnie **jest w MC:R to coś, co zmusza, by spróbować zmierzyć się z nią raz jeszcze, i jeszcze**... A że kosztuje niecałe 11 zł i można w nią pograć nie tylko na wyposażonym w jednordzeniowy procesor notebooku sprzed 10 lat (testowałem!) ale też na telefonie (**) – uważam, że warto. Ot, taki pięcio- czy dziesięciominutowy... streser. Bo ciężko nazwać granie w MC:R „relaksowaniem się". |CDA|

(**) Niestety, tam dość nachalnie naciąga się gracza na kasę, choć oczywiście w teorii gra jest F2P.

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 6

+ nie wystylizowana oprawa
+ nader umiarkowana cena
+ minimalistyczne wymagania sprzętowe
+ udany remake...

- ...acz przesadnie hardkorowy
- zerowe możliwości konfiguracji gry
- nużyka

PEGI 12

PRODUCENT: DREAMFEEL
CENA: 47 ZŁ (PC)
WERSJA PL: TAK (NAPISY)
MULTI: NIE

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7, CORE I3 IVY BRIDGE/AMD FX 6350, 4 GB RAM, GRAFIKA ZINTEGROWANA

LEKKO PSYCHODELICZNA • VISUAL NOVEL • KOMIKSOWA

If found...

Wróciła z dalekiej podróży ani odrobinę mądrzejsza: **Joanna Pamięta-Borkowska**

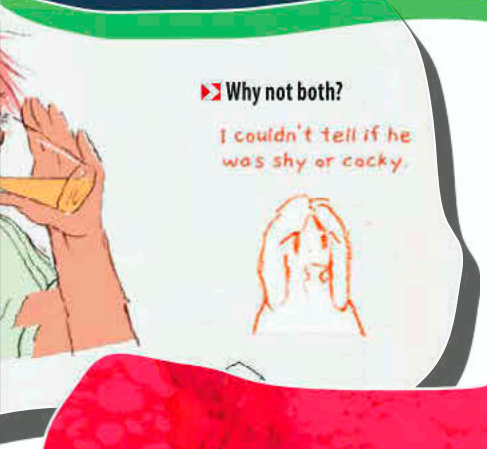
„Opowieść o powrocie do domu i wymazywaniu tego, co niepotrzebne" – tak na Steamie opisują If Found twórcy. Wymazywanie jest tutaj traktowane dosłownie, bowiem interakcja polega na ścieraniu gumką kolejnych stron pamiętnika.

Pomysł na odkrywanie historii za pomocą zmazywania warstw rysunków lub pisma wydał mi się zrazu genialny. Ileż tu mogło być błyskotliwych rozwiązań! Czy możemy podjąć decyzję o tym, kogo zapamiętamy, a wspomnienia o kim bezpowrotnie utracimy? A może uda się nadpisać wydarzenia, niszcząc tylko niektóre fragmenty dziennika? Mając z tyłu głowy fenomenalną Gorogoę i wzruszającą Florence, z wielką nadzieją sięgnęłam po wydane przez Annapurnę If Found.

Historia głównej bohaterki, Cassiopei, toczy się na dwóch osiach czasowych. Przeszłość działa się w odległym zakątku Irlandii, we wczesnych latach 90. XX wieku, zaś w bliżej nieokreślonej przyszłości bohaterka Cassiopeia podróżuje w odległe rejony kosmosu, by zbadać tajemniczą anomalię. Młoda Kasio przeżywa trudny miesiąc w rodzinnym domu, doświadczając pierwszych miłosnych uniesień i fascynacji. Dorosła Cassiopeia natrafia na czarną dziurę i szuka ocalenia dla Ziemi. Spoiwem łączącym oba wątki jest dziennik.

Przeszłość musi zostać wykreślona

Kursor przybiera postać gumki i poza nielicznymi dialogami, na które trzeba kliknąć, by popchnąć fabułę do przodu, będę przez dwie godziny latać nią po ekranie. **Pierwsze wrażenie jest niesamowite** – Cassiopeia dryfuje w kosmosie i nic nie widzi, a ja muszę odsłonić przed nią gwiazdy oraz to, co kryje się między nimi. Nie ma tu zagadek ani ukrytych symboli – do zmazania jest każdorazowo cały ekran. Czasami mażąc gumką, powoduję, że powoli zapada zmierzch, a w domu zapalają się światła, ale są też bardziej dynamiczne sceny, jak fenomenalny punk rockowy koncert, podczas którego Kasio przepycha się przez tłum do sceny. Jeśli zastanawialiście się kiedyś, jak za pomocą statycznych obrazów i muzyki ukazać chaos i muzyczny trans, to w tej konkretnej scenie macie idealny przykład. Kolorystyka dobrze współgra z wydarzeniami, bywa psychodeliczna, ale też pastelowa i miękka. I nie chodzi tylko o klimat otoczenia – kluczowe są emocje bohaterki i jej wcale niełatwa sytuacja rodzinna.



Kluczowe są emocje bohaterki i jej niełatwa sytuacja rodzinna.

„Nie jestem twoim synem"

Kwestia tożsamości głównej bohaterki została przedstawione w sposób delikatny, z wyczuciem. Jako osoba trans, która żyje w małej, konserwatywnej społeczności, musi liczyć się z wykluczeniem. Na pierwszy plan wybija się klasycznie problem akceptacji przez najbliższych – w tym przypadku, matkę i brata Kasio. I tak jak brat przedstawiony jak typowy głupek, zatwardziały w swym postanowieniu, by siostrę uważać za brata, tak z matką jest ciężej. W listach załączonych do pamiętnika jawi się ona jako osoba pragnąca za wszelką cenę zrozumieć córkę, ale jednocześnie widzącą problem tam, gdzie w sumie nie powinno go być. Zresztą, historia tej relacji przypomina mi koszmar, przez który przechodziła jedna z bohaterek serialu „Sense8" – Nomi. Tam główną postacią też była matka, której toksyczna miłość przeplatała się z potrzebą kontroli.

Tym, co najlepiej wyszło w If Found, są kreacje postaci – unikające stereotypów i udziwnień – oraz wiarygodne relacje między nimi. Zresztą, historia osadzona w przeszłości jest o wiele ciekawsza niż, o dziwo, zmagania w kosmosie. Dodatkowego smaczku nadają jej wtrącane do dialogów elementy irlandzkiej kultury: pojedyncze słowa, wierzenia i obyczaje. W tym przypadku wersja angielska wypada lepiej od polskiej, bo wtrącenia w gaelickim wypadają bardziej naturalnie.

Ja to się właściwie kończy?

Główny problem If Found polega na tym, że zapowiada się na opowieść science fiction z interesującym wątkiem queer, a w rezultacie **dostajemy dwie historie, które wprawdzie łączy postać bohaterki, ale nic poza tym**. Zastrzelcie mnie, ale nie mam pojęcia, jakie znaczenie dla Cassiopei astronautki ma wspomniany w opisie gry dziennik. Przeszłość poznawana na jego kartach zostaje ostatecznie wymazana, ale myślę, że nie należy tego traktować dosłownie. Chodzi raczej o uświadomienie sobie, że nie da się zmienić tego, co się wydarzyło. Tak mi się przynajmniej wydaje.

Cały wątek związany z kosmiczną anomalią dotarł do punktu, w którym nie wiedziałam, czy obserwuję alternatywny świat i czy wszystko toczyło się w tym samym kontinuum czasoprzestrzennym. Jest tam wiele nawiązań do takich obrazów jak „Interstellar", ale w odróżnieniu od filmu, w If Found warstwa science fiction została wypłaszczona. W pewnym momencie zaczęło też irytować mnie, że interakcja sprowadza się do biernego obserwowania wydarzeń. Wyobrażam sobie, że rozgrywka na tablecie może być bardziej satysfakcjonująca, mnie machanie kursorem po ekranie najzwyczajniej w świecie męczyło.

Nie zmienia to faktu, że **If Found warto poznać**. Wcale nie dlatego, że można w niej mazać gumką po ekranie, a raczej z tego samego powodu, dla którego zapamiętałam rozmowy z Life is Strange czy wspólne spacery bohaterów Florence albo wymianę SMS-ów w Bury me, my love. Dla zwykłych uśmiechów, których szczerość topi serce. Dla kompletnego braku pompatyczności i lekkości, z jaką twórcy przedstawili radość przebywania z drugim człowiekiem. To rzadkość. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 8

+ ciekawy sposób poznawania historii
+ świetna muzyka
+ świetna oprawa graficzna
+ kilka bardzo dobrych scen (punkrockowy koncert)

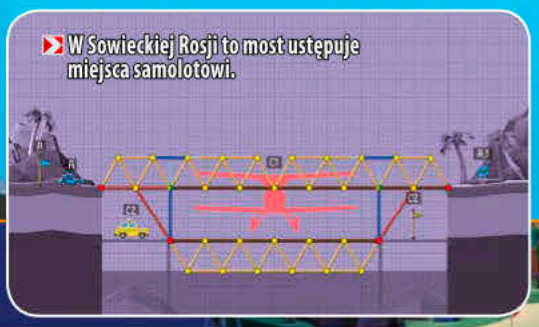
− mechanika ścierania przeszłości mogłaby być lepiej wykorzystana
− nijakie zakończenie
− nieciekawy wątek science fiction

PEGI ?

PRODUCENT: DRY CACTUS
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: RANKINGI, UDOSTĘPNIANIE SWOICH MAP

PC: W ZASADZIE KAŻDY

LOGICZNA • LOW POLY



CD-ACTION POLECA

POLY BRIDGE 2

Siłuje się z fizyką: **Davy Strange**

Marilyn Monroe śpiewła kiedyś, że diamenty są najlepszymi przyjaciółmi kobiet. Niewątpliwie doszło do przejęzyczenia, a zamiast dziewcząt gwiazda w rzeczywistości miała na myśli inżynierów budowy mostów.

Świetny bridge builder i niewykorzystana szansa.

Pierwszej części z 2016 roku brakowało zaledwie paru szlifów, by osiągnąć doskonałość. Z tego założenia najwyraźniej wyszli też jej twórcy, wypuszczając po czterech latach sequel tak bezpieczny, że na pierwszy rzut oka trudno stwierdzić, którą odsłonę serii odpaliliśmy. Szkoda, nawet jeśli trudno mu zarzucić cokolwiek innego niż wtórność.

Nie od razu Golden Gate zbudowano

Poly Bridge 2 polega na – co za niespodzianka! – budowaniu mostów, choć im dalej w las, tym słowo „most" traktowane jest bardziej liberalnie. **Projektować będziemy wyskocznie, pętle, czy diabelskie młyny**. Silnik gry symuluje fizykę, więc prędkość i masa pojazdów, a także kąt, pod jakim się poruszają, mają rzeczywisty wpływ na chwilowe obciążenie konstrukcji i jej stabilność.

Do dyspozycji mamy zestaw narzędzi: jezdnię, podpory drewniane lub stalowe, hydraulikę umożliwiającą konstruowanie mostów zwodzonych, a także liny i kable służące do podwieszania drogi. Najważniejszym jest jednak nasza kreatywność – co i rusz misje ograniczają nas brakiem niektórych materiałów, ciasnym budżetem, albo ułańskim rozmieszczeniem gwiazdek, które musi zebrać nasz pojazd po drodze do mety. **Nowością dla serii jest materiał budowlany w postaci sprężyn**. Pozwalają one nadać sztywnej konstrukcji nieco elastyczności, służącej m. in. do amortyzowania upadków samochodów i wystrzeliwania ich w górę. To świetne narzędzie do zabawy z fizyką!

Oprócz kilkudziesięciu poziomów przygotowanych przez autorów **znajdziemy tu także rozbudowany edytor map**, będący wraz z integracją z warsztatem Steama niewątpliwie największą zaletą recenzowanego tytułu, gwarantującą mu niemalże nieskończoną regrywalność. Mile zaskoczyła mnie też obecność zwięzłych tekstowych tutoriali i wskazówek, dostępnych pod ręką w każdej chwili.

Haha, most robi trach

Choć projektowanie mostów nie brzmi jak rozrywka najwyższych lotów, to w praktyce jest wprost przeciwnie. Łączenie drewnianych podpór w kalejdoskop trójkątów (to najlepszy rodzaj takich konstrukcji, bo obciążenie rozkłada się na nich równomiernie), przesuwanie poszczególnych „stawów" mostu o centymetry, by spiąć je pod idealnym kątem i obserwowanie zachowania konstrukcji pod nieustannie zmieniającym się naprężeniem hipnotyzuje. **Proces budowy to przyjemność** także dzięki prostemu sterowaniu umożliwiającemu szybkie przełączanie się między dostępnymi materiałami, a nawet kopiowanie i obracanie wybranych elementów mostu.

Pomijając sprężyny do pełni szczęścia zabrakło mi rewolucyjnych nowinek, jak przykładowo możliwość sterowania pojazdami z When Ski Lifts Go Wrong. Na szczęście **znalazło się tu miejsce na kilka trafionych poprawek**. Przede wszystkim cieszy usprawniona, konsekwentna fizyka, dzięki której przejazd po chybotliwej konstrukcji za każdym razem kończy się w ten sam sposób. Ponadto po każdej porażce podświetla nam się najsłabsze ogniwo konstrukcji, a na ekranie podsumowania zakończonego poziomu widzimy kilka mostów innych graczy – nie zliczę, ile razy złapałem się za głowę, krzycząc: „że też ja na to nie wpadłem!"

Każdy most ma dwa końce

Poly Bridge 2 ma dwie twarze. To doskonały bridge builder, a jednocześnie niewykorzystana szansa. Nie mogłem nie ulec jego magii – to przecież prawie ta sama gra, co mój ukochany oryginał. Ponownie trafiamy do inżynieryjnego piekła, w którym musimy zaprowadzić porządek. Ponownie raczy nas urokliwa, minimalistyczna oprawa graficzna i kojący zszargane nerwy soundtrack. Ponownie za niewielkie pieniądze otrzymujemy kompetentną w każdym calu grę logiczną opartą na fizyce, której sukces wypracuje kreatywna społeczność i stworzone przez nią abstrakcyjne mapy, przełamujące wkradającą się w trybie kariery monotonię. |CDA|

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

+ po stokroć sprężyny!
+ prostota i intuicyjność obsługi
+ edytor map
+ garść drobnych, ale istotnych usprawnień

− trochę za mało nowości, by usprawiedliwić „dwójkę" w tytule
− bywa powtarzalna

PEGI 18

- PRODUCENT: DEELI NETWORK
- CENA: 44 ZŁ (PC), 100 ZŁ (PS4), 64 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK

- GRALIŚMY NA: PC
- PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3 3210, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 750TI

AKCJA • CHIŃSKIE GEARSY

KASZANKA ZONE

GENE RAIN™

Szukałem naprawdę długo. To najładniejszy widok w grze. Można się rozejść.

Zastanawia się, gdzie może zgłosić się po „szkodliwe": **Eugeniusz Siekiera**

Dwa lata po tym, jak chiński klon Gears of War nie podbił serc konsolowców, dzieło Deeli Network przypuściło szturm na Steama. Zaszczytne drugie miejsce na liście „najgorzej ocenianych gier 2018 roku" najwyraźniej nie zraziło twórców, skoro połasili się na dodatkowe baty. Zaczynam podejrzewać, że oni po prostu to lubią.

Pal licho, że **grafika jest szpetna, mapy schematyczne, a przeszkody terenowe, za którymi chowamy łeb, rozmieszczano chyba w drodze losowania** (tu położymy trzy filary na kupie, a tam nie damy nic, genialne!). Nawet przełknąłbym to, że cała gra wygląda niczym pozlepiana z darmowych assetów. Gorzej, że wybieranych na ślepo przez pijaną małpę.

Tak źle, że aż śmiesznie

Idę sobie jakimś kanionem, a tam zupełnie od czapy fragment muru... i płonąca łódź. Skąd to się tam wzięło? Chwilę później trafiam na taki sam mur i identyczną łódkę, ale dla odmiany palą się cegły. W niektórych miejscach nie zadbano o spójną ciągłość tekstur na budynkach, w innych o jakiekolwiek tekstury, które byłyby czymś więcej niż rozpaćkaną breją. Architektoniczny ascetyzm na każdym kroku miesza się z kompletną bezmyślnością. Lubisz łazić po budynkach, w których nie ma nic poza surowymi ścianami? Fascynują cię schody prowadzące do sufitu? Gene Rain to gra dla ciebie.

Równie alternatywne podejście twórcy zastosowali przy animowaniu najprostszych czynności. Chcę podnieść broń, duszę odpowiedni przycisk, w następnej sekundzie gnat teleportuje się prosto do moich rąk. Staję w miejscu lub schylam się za przeszkodą, a moje oczy krwawią. **Brakujących klatek animacji jest tu tyle, że Pixar mógłby z nich ulepić piątą część „Toy Story".** Każda pomniejsza czynność jest w tym względzie upośledzona, a braki widać szczególnie w miejscach, gdzie jedna animacja powinna płynnie przejść w kolejną. Jest to nawet widoczne przy rozwalaniu przeciwników; w jednej sekundzie wróg jest cały, w kolejnej każdy jego atom leci w inną stronę. Magia!

Za jakie grzechy!?

Ale nie bój nic, to prawie koniec wad. **Gorzej od oprawy wypada już tylko gameplay.** Gra się w to topornie i ciężko, bo celowanie jest nieprecyzyjne, wrogowie to gąbki na pociski, a pasek zdrowia regeneruje się w irytująco ślimaczym tempie. Nawet system osłon spartolono, bo nie za każdym murem można się schować, a kiedy już bohater przyklei się do danej powierzchni, ma duże opory przed opuszczeniem schronienia. Spluwy? Kolejny dramat. Odpustowe karabiny na wodę wydają się przy nich bronią ostateczną. Jest tu nawet system rozwoju, ale konia z rzędem temu, kto po awansie autentycznie poczuje jakąkolwiek różnicę przydatności bojowej bohatera lub jego wyposażenia. Swoją drogą plansza z drzewkiem talentów to również popis graficznej ascezy – równie piękne wykresy rysowałem w Paincie po pierwszej lekcji informatyki. No, może drugiej.

To już nawet nie cepelia. To stragan z najgorszą możliwą chińszczyzną.

A nawet nie napomknąłem o nonsensownej fabule, narracyjnym chaosie, amatorskim voice actingu i muzyce, której nie ma... Nic to, szkoda strzępić język. **To już nawet nie cepelia. To stragan z najgorszą możliwą chińszczyzną,** której przylepiono metkę znanego producenta, ale ta odkleja się na moich oczach, a przedmiot rozsypuje w rękach. Unikać jak ognia, nawet jak będą dorzucać egzemplarze do każdej pary skarpet kupionej na AliExpress. |CDA|

Nie szalejcie z tymi detalami. Nasze karty mogłyby się spocić z wysiłku.

OCENA

1

GRYWALNOŚĆ	1
WIDEO	1
AUDIO	1

- żartujecie?
- absolutnie wszystko

RZUTEM NA PLANSZĘ

CZYLI RZECZ O GRACH PLANSZOWYCH

Turla kostki: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Lubię zdradę, co poradzić. Aga rzuciła swoje wojska przeciwko Piotrowi, licząc na to, że zadbam o tyły, a ja tymczasem wykopałam ją z Lannisport. W końcu motto Greyjoyów brzmi: „We do not sow", zaś lenna Lannisterów są takie żyzne...

Świat gier planszowych to ocean możliwości dla osób, które lubią spędzać wieczory z przyjaciółmi(*). To już nie tylko Chińczyk czy Monopoly, ale masa gier tak różnych, że czasami naprawdę nie wiadomo, co wybrać. Nowicjusz ma prawo poczuć się zagubiony i przytłoczony terminologią. W dowolnym sklepie z grami „bez prądu" taki delikwent staje naprzeciw ściany kolorowych pudeł, kuszących tytułami i tematyką. Jak się w tym wszystkim odnaleźć? Z myślą o początkujących sporządziłam zatem ten krótki poradnik. (Jeśli natkniecie się w nim na słowo, czy frazy, których nie rozumiecie – zerknijcie do słowniczka, w ramce).

Wchodzę do sklepu i... co?

Zacznijmy od podstawowej kwestii – **jak długo i z kim będziemy grać**. Może to zabrzmiało banalnie, prawie tak samo jak: „upewnijcie się, że macie wystarczająco duży stół", ale wierzcie mi, to jest pierwszorzędne zagadnienie. Znałam przypadki, gdy ktoś zainwestował w wieloosobową grę i przez wiele miesięcy nie miał z kim grać, bo łatwiej jest umówić na sobotni wieczór dwie osoby niż pięć.

Oczywiście, można w ogóle nie brać pod uwagę „domowego" grania, a skorzystać z oferty sklepów z grami planszowymi. Tzn. wiele z nich działa na zasadzie klubów, w których możemy umawiać się z innymi na wspólną rozgrywkę. Testowanie gier na konwentach też jest dobrym rozwiązaniem, zwłaszcza że często mamy możliwość ograna gry z samymi twórcami, a trudno o lepszych ekspertów. Ponadto wiele tytułów można sprawdzić na Steamie za pomocą aplikacji Talbetop simulator. **Średnio do satysfakcjonującej rozgrywki potrzeba trzech osób**. Cztery to ideał, bo w przypadku większości tytułów pozwala to na optymalne zapełnienie mapy i wykorzystanie surowców. **Długość rozgrywki potrafi być skrajnie różna** – od kwadransa do nawet dziesięciu godzin (tak, są takie tytuły). Na początek celujcie w gry trwające maksymalnie godzinę, bo i tak trzeba do tego dodać zaznajamianie się z instrukcją. Pierwsza partia może zająć nawet dwukrotnie więcej, niż jest to napisane na pudełku. Zwłaszcza, że niektóre instrukcje potrafią liczyć po kilkadziesiąt stron, czego dobrym przykładem jest Imperium Atakuje. Kompletny Podręcznik Zasad ma 28 stron, Zasady Konfrontacji 8, Zasady Wprowadzające 16, zaś Podręcznik Kampanii liczy sobie 43 strony (to ostatnie to w sumie opis możliwych scenariuszy dla gracza wcielającego się w Imperium, więc immamentna część gry asymetrycznej, ale i tak dostajemy 52 strony zasad). Niech was to jednak nie przerazi. W wielu instrukcjach jest więcej grafik niż tekstu, często też zawierają ściągawki dotyczące symboli.

Bijemy smoki czy obcych?

Wybierzcie ulubiony klimat (Gwiezdne Wojny, fantasy, Lovecraft etc.) i zawęźcie do niego poszukiwania tytułu. Możecie też kierować się swoim aktualnym hobby, np. kupić grę na motywach ulubionego serialu lub adaptację gry wideo. Trzeba jednak uważać, bo można się nieźle przejechać. Moją pierwszą „poważną"

PORADNIK DLA TYCH, CO BY CHCIELI, ALE NIE WIEDZĄ JAK I CO.

(*) Aczkolwiek istnieje też wiele tytułów nadających się do gry solo.

Oto jak wyglądają jednostki w planszowej wersji Crusader Kings.

Koń też może zostać księciem (Crusader Kings).

Mam słabość do pięknie wykonanych map (Scythe).

planszówką była wspomniana w leadzie Gra o Tron (pierwsze wydanie z 2003 roku) i nikt z moich przyjaciół nie był na to psychicznie przygotowany. Nie dość, że granie zgodnie z zasadami wyszło nam dopiero za piątym razem, to jeszcze tytuł okazał się skrajnie konfliktogenny (no, kto by pomyślał, prawda?).

Jesteście nastawieni na konfrontację czy współpracę? Istnieją gry, w którym jedynym celem jest przetoczenie się po innych graczach, zdradzenie ich, pożarcie ich dzieci i spalenie domu. A potem posypanie wszystkiego solą. Niektórzy to lubią, dlatego odnaleźli się w planszowej wersji **Gry o Tron**. Istnieją też tytuły wręcz zmuszające nas do zdrady (to znaczy, was, nie mnie), np. **Battlestar Galactica: The Board Game**, w której jeden gracz może okazać się złowrogim Cylonem. Po odkryciu swojej prawdziwej natury ma do wyboru: wysadzić się wraz z połową statku, a może ucieccichaczemnastatekmatkęistamtąd dręczyć pozostałych graczy.

A może wolicie grę ekonomiczną, w której każdy sobie sam uprawia poletko i nie wchodzi w paradę innym farmerom? Jakakolwiek interakcja zachodzi na styku terytoriów, często mamy też do czynienia z wyścigiem po surowce, ale umówmy się, to jest nic w porównaniu do wspomnianych w poprzednim akapicie gier. W tytułach ekonomicznych mniejszą rolę odgrywa los, bardziej liczy się umiejętne zarządzanie zasobami, lokalizacja robotników, wykorzystanie plusów wynikających z rodzaju terytorium. W dość popularnej **Agricoli** albo jej młodszej siostrze – **Cavernie**, sadzimy warzywa, budujemy domy, rozmnażamy się (tak, tak), budujemy zagrody dla owiec. Jest przyjemnie, swojsko i pachnie nawozem.

Jeśli jednak poszukujecie czegoś bardziej dynamicznego, ale jednocześnie niezagrażającego magii przyjaźni, to istnieją jeszcze **ameritrashe.** W skrócie: rozgrywka polega na tym, że rozwijamy swoich bohaterów, dozbrajamy ich, łączymy siły w walce z wielkim złem, czyli „demonem nękającym okoliczną wioskę". Dopuszczalna jest walka między graczami, ale istnieją tytuły, w których jest jej bardzo mało. Jest to gatunek lubiany zwłaszcza przez studia tworzące adaptacje znanych gier wideo, np. Doom, Devil May Cry czy Horizon Zero Dawn.

Ech, ten slang

Wybór settingu czy rodzaju rozgrywki to jeszcze nie wszystko. W dziedzinie gier planszowych panuje specyficzna terminologia, której znajomość może sporo ułatwić przy wyborze tytułu. Dotyczy ona kategorii, bowiem **gry pl**anszowe można umownie podzielić na konfrontacyjne, kooperacyjne, imprezowe i ekonomiczne – oraz familijne, idealne do grania z dziećmi. Inny podział uwzględnia typ rozgrywki: ameritrash, eurogra oraz hybryda (patrz: ramka). Poza tym istnieje jeszcze wiele terminów określających mechaniki. W opisach gier występują tagi, które wskazują na różne ich cechy. Weźmy przykład pierwszy z brzegu z serwisu Boardgamegeek, grę planszową pt. Gloomhaven: *"Gloomhaven is a game of Euro-inspired tactical combat in a persistent world."* Zaś w mechanice znajdują się takie tagi jak: *„modular board, role playing, hand management, legacy".*

Oznacza to, że Gloomhaven to gra typu euro (czyli oparta na ekonomii), ale zawierająca walkę (trochę jak w ameritrashach). Jej plansza składa się z modułów układanych według z góry ustalonych reguł – w tym przypadku według wytycznych scenariusza, ale gdzie indziej w sposób losowy. Podobnie jak w przypadku proceduralnie generowanych światów w grach wideo, sprzyja to regrywalności. Gracze wcielają się w postacie, a wiele akcji czy umiejętności zapisanych jest na kartach, które w postaci talii trzyma przy orderach każdy gracz.

Tag „legacy" wymaga szerszego omówienia, oznacza mianowicie, że każda rozgrywka wpływa na to, jak będą wyglądały następne. Chodzi o to, że na skutek działań graczy do mechaniki świata wprowadzane są większe lub mniejsze zmiany, a uniwersum się rozwija. Poza tym wygląd i funkcja planszy ulegają

Słowniczek

- **Action/Movement Programming** – gracze ustalają akcje, które wykonają w trakcie rundy, próbując jednocześnie przewidzieć ruchy przeciwnika.
- **Ameritrash** – odmiana gry, w której dużą rolę odgrywa los oraz wciągająca fabuła, często opierająca się na konflikcie.
- **Area control** – w grze istotna jest kontrola nad terytorium.
- **Asymmetric game** – jeden gracz wciela się w całe ugrupowanie, np. Imperium ze świata Star Wars, zaś pozostali tworzą drużynę.
- **BoardGameGeek** – największa w internecie baza gier planszowych i ranking gier.
- **Draft** – akcja polegająca na dobieraniu kart z talii.
- **Eurogra** – gra ekonomiczna, często pozbawiona elementów konfrontacji.
- **Hand management** – gracze muszą umiejętnie zagrywać karty z ręki, reagując na zmieniające się w grze okoliczności.
- **Hybryda** – mieszanka kategorii ameritrash oraz eurogry.
- **Modular board** – plansza budowana jest z modułów.
- **Role playing** – gracze wcielają się w konkretne postacie i wygrana polega w dużej mierze na odpowiednim wykorzystaniu umiejętności opisanych na karcie postaci.
- **Set Collection** – oznacza, że w grze istotne jest gromadzenie różnego rodzaju zasobów.
- **Worker placement** – gracze mają do dyspozycji robotników, których przydzielają do określonych pól akcji.

Kompletny opis postaci i frakcji w Scythe. Może tego nie widać, ale cała strategia opisana jest na tych kilku kartach.

Pionki, znaczniki, figurki – planszówki to raj dla kolekcjonerów. Tutaj akurat mamy wersję dość skromną, ale i tak cieszącą oko (Shogun).

W Shogunie walki rozstrzygane są za pomocą takiej oto wieży. Wrzucamy jednostki i patrzymy, jaka ich liczba wypadnie do rynienki.

zmianie za pomocą naklejek. Ale nie polecałabym tej gry na początek, bo zawiera sporo elementów w postaci figurek i żetonów oraz wiele różnych mechanik. Zwróćcie też uwagę, że już przykład pierwszy z brzegu wyłamuje się z prostego podziału na kategorie.

Na dobry początek

Może jednak być tak, że grupa, w której planujecie grać, jest zróżnicowana i nie potraficie wybrać jednego klimatu ani stylu idealnego dla was. Poniższe tytuły są dobrymi reprezentantami różnych mechanik i sposobów prowadzenia rozgrywki, dlatego warto sprawdzić każdy. Nie są to też gry zajmujące dużo miejsca, a ich cena jest przystępna.

Sabotażysta jest szybki, nastawiony na konfrontację i bardzo regrywalny, poza tym kto choć raz nie chciał wziąć w wyścigu krasnoludów po rudę złota?

Carcassone z kolei to może być wasze pierwsze zetknięcie z masą kafli, za pomocą których tworzona jest pokaźna mapa. Na początek kupcie jednak wersję podstawową.

Dixit to gra szalenie uniwersalna, nadająca się zarówno na imprezy jak i granie z dziećmi, oparta o grę skojarzeń.

Wsiąść do pociągu nauczy was orientacji na mapie oraz kontroli zasobów. Mam przyjaciół, którzy zaczęli z nią przygodę z planszówkami i pozostali wierni tytułowi do dziś.

Race for the Galaxy to dobry początek dla fanów gier opartych na kartach, ponieważ tutaj mamy tylko i wyłącznie karty, upstrzone całą masą znaczników. Wszystko jest jednak przejrzyste i dobrze wyjaśnione. Jeśli opanujecie ten tytuł, to żadna karcianka nie będzie wam już sprawiać problemów.

Skąd nadchodzą potwory

Przedstawione tutaj porady dotyczą osób zielonych jak pierwsza trawa, a przecież nie poruszyłam jeszcze kwestii źródeł wiedzy na temat gier planszowych. Wspomniany już Board Game Geek to gigantyczna baza gier planszowych na bieżąco aktualizowana i uzupełniana. Nie jest to platforma handlowa (chociaż istnieje tam coś w rodzaju giełdy, na której użytkownicy handlują między sobą). Znajdziecie tam recenzje, zdjęcia, pliki z instrukcjami, fora dyskusyjne, gry zupełnie egzotyczne i dostępne w niskich nakładach, ale też znane wszystkim tytuły takie jak Monopoly. Oraz, *last but not least*, wielki ranking gier. Obecnie baza gier BGG liczy ponad 100 tysięcy tytułów, chociaż trudno o dokładny wynik, ponieważ lista zawiera też reedycje i dodatki. Nie zmienia to jednak faktu, że to doskonałe narzędzie do wyszukiwania gier.

BGG jest anglojęzyczny, więc jeśli nie władacie tym językiem zbyt dobrze, zawsze warto zajrzeć na forum Gry Planszowe (gry-planszowe.pl). To najstarsze i bodaj najbogatsze w treść miejsce w polskim internecie traktujące o planszówkach, w którym aktywni są też rodzimi twórcy. Jego rozwinięciem jest profil na Facebooku – Planszowe Newsy. Dosłownie co parę godzin publikuje informacje o planach wydawniczych, remasterach, konkursach...

A czyje gry warto kupować? Nie będę robić typowej listy „top 10 Joanny", bo istnieje zbyt wielu godnych polecenia producentów gier, w tym również z naszego podwórka. Phalanx Games, Portal Games, Lacerta, Awaken Realms, Board & Dice, Fox Games, Rebel – to tylko niektóre polskie wydawnictwa, które warto śledzić. Ich produkcje wielokrotnie pojawiały się w czołówce rankingów na portalu BGG, rokrocznie zgarniają też nagrody na międzynarodowych targach takich jak Essen Spiel czy UK Game Expo w Birmingham.

Jeśli chodzi o miejsce, w którym macie możliwość przepuszczenia wypłaty na gry planszowe (nie żartuję, niektóre kosztują nawet 1000 zł), to praktycznie w każdym większym mieście znajdziecie sklep stacjonarny z planszówkami. Większość ma swoją stronę internetową i umożliwia sprzedaż online. I nie mam tu na myśli tylko sklepów specjalistycznych, chociaż w takich oczywiście jest większy wybór i spora szansa na fachową poradę. Gry planszowe znajdują się też w ofercie wielu księgarni czy supermarketów.

Jednak prawdziwą studnią bez dna, gotową pochłonąć każde wasze pieniądze, jest Kickstarter, w którym praktycznie codziennie można znaleźć coś wartego uwagi. Wprawdzie największą uwagę przyciągają, oczywiście, bajecznie kolorowe, zawierające mnóstwo elementów wielkie produkcje takie jak **Etherfields** czy **Frosthaven** (której kampania skończyła się niedawno wielkim sukcesem, zebrano prawie 13 milionów dolarów), ale od czasu do czasu można trafić na perełkę w rodzaju **Trial by Trolley** studia Cyanide and Happiness. Gra oparta jest na dylematcie zwrotnicy, czyli na eksperymencie myślowym sprowadzającym się do odpowiedzi na proste pytanie: czy moralnym jest poświęcenie jednej osoby, by uratować życie kilku innych? Jak przystało na ludzi znanych z czarnego humoru, Cyanide and Happiness przedstawili tę koncepcję w sposób wyjątkowo przewrotny.

Na zakończenie – nie lękajcie się! Warto też poznać pozycje, które uznawane są za *must have/play*, bo jest to świat bardzo bogaty i zróżnicowany, ze swoimi klasykami. Może to być dla was zaskoczeniem, ale w tym świecie też istnieje zjawisko remasterów. Wiele klasyków po wielu latach doczekało się wersji z nową grafiką i uwspółcześnionymi zasadami (np. Return The Dark Tower, Caylus 1303, którego premiera odbędzie się pod koniec wakacji czy The Castles of Burgundy, które wychodzi na dniach). Mam nadzieję, że dzięki temu poradnikowi nie będziecie się już obawiali powiedzieć: *Alea iacta est!* |CDA|

PS I nie wahajcie się przed wbiciem sojusznikowi sztyletu w plecy, to naprawdę bardzo satysfakcjonujące.

ALEA IACTA EST!

Piaskownica bez zabawek

Grał w Mafię dla fabuły: **Eugeniusz Siekiera**

Druga Mafia to niezwykły wehikuł czasu. Rzuciła mnie w drugą połowę burzliwych lat 40., pozwoliła rozsmakować się w kolorowych 50., a także przypomniała, że istniały sandboksy, które „piaskownicą" były tylko z nazwy, bowiem rytmu ich opowieści nigdy nie zakłócały poboczne aktywności.

Jest rok 2010, na rynku zadomowiło się już GTA IV, które pod względem architektonicznego rozbudowania, mnogości opcji i skali detali miażdżyło każdą obecną i przyszłą konkurencję. Z takim tytanem Mafia II nie mogła się mierzyć. Mogła natomiast znaleźć swoją niszę i bezpiecznie się w niej zaszyć, nie wychodząc poza jej granice choćby na cal. Tak było rozsądniej i z perspektywy czasu wydaje się, że gra dobrze na tym wyszła („trójka", która połasiła się na większy kawałek tortu, celując w bardziej klasyczną piaskownicę, mocno się na tej operacji sparzyła).

Miasto z dykty

Empire Bay jest efektowną widokówką, nigdy bohaterem pierwszego planu. Owszem, zdarzają się wyreżyserowane zdarzenia i scenki, twórcy zadbali również o sklepy z ciuchami, knajpy, warsztaty samochodowe czy stacje benzynowe (w samochodzie może skończyć się paliwo), ale to elementy tła, wykorzystywane w kilku misjach, a jednocześnie nic, o czym pamiętałbym lub z czego miałbym potrzebę korzystać poza głównym wątkiem fabularnym. Tylko dzięki kapitalnej muzyce z epoki i momentami niemal równie kapitalnym widoczkom nie traktuję przejażdżek po mieście jako męczącego wypełniacza. Ogromnie się zdziwiłem, gdy L.A. Norie podarowało mi opcję ucinania podróży (można było posadzić za kółkiem partnera), szybko jednak doceniłem wielkość tego rozwiązania, bo jazda w produkcji studia Team Bondi była zwyczajnie nudna. Ulice Empire Bay tętnią większym życiem niż wirtualne Los Angeles, iluzja jest więc lepsza, ale to wciąż lata świetlne od tego, co w tamtym czasie pokazał Rockstar.

Pełne ręce roboty

Asem w rękawie 2K Czech jest umiejętnie prowadzony scenariusz i obudowane wokół niego misje. Choć niebezpiecznie balansują na granicy sztampy, nigdy nie sprawiają wrażenia powtarzalnych. Oczywiście nie udało się uniknąć nieśmiertelnego schematu „jedź do punktu A, załatw czynność B i ewakuuj się do C", ale fabularna otoczka i zróżnicowanie wyzwań sprawiają, że gra mimo wieku nie pozwala na nudę.

Mafia II raz za razem przełamuje schemat typowej piaskownicy, osadzając wiele zadań w odrębnych, zamkniętych, a co za tym idzie klasycznie liniowych etapach (rozróba w chińskiej restauracji, kradzież kartek na paliwo z państwowego urzędu, czy wybuchowa impreza w luksusowym hotelu). Miasto jest w tej sytuacji jedynie sztucznym wydłużeniem misji, kiedy trzeba dotrzeć na miejsce jej rozpoczęcia. Ba, nie zabrakło rozdziałów rozgrywanych całkowicie poza jego granicami, na przykład w otwierającym historię wojennym epizodzie na Sycylii. To kolejny dowód na to, że sandboksowa fasada wcale nie była tej grze potrzebna. Nie zaszkodziła jej, ale i specjalnie nie pomogła.

Czar pryska, ale nikomu to nie przeszkadza

Niemal wszędzie tam, gdzie do głosu dochodzą mechanizmy związane z poruszaniem się po otwartym terenie, iluzja wirtualnego świata pęka. Opcjonalne zarabianie? Niepotrzebne. Fabularna klamra trzyma mnie w ryzach tak bardzo, że praktycznie zawsze potrzebną ilość gotówki mam w zapasie, chyba że uparłbym się, by po każdym dzwonie jechać do warsztatu i bulić za naprawę. Tylko po co... Co prawda, w finale jest jeden wyjątek, gdy okazuje się, że jednak forsy mam za mało (co oczywiście również wynika ze scenariuszowych założeń!) i muszę obrabować kilka(naście) sklepów bądź dostarczyć na złomowisko trochę niepotrzebnych nikomu aut, jednak traktuję to jako naciąganą próbę wydłużenia kampanii o dodatkowe trzy kwadranse. Ekonomia w Mafii II to żart.

Zatargi z policją? Kolejna fikcja. Niebieskich jest multum, czają się za każdym rogiem, a do pościgu może ich sprowokować nawet nadmierna prędkość. Tylko cóż z tego, skoro zgubienie ogona w żadnym innym sandboksie nie było tak łatwe, i to mimo tego, że rozklekotane gruchoty z epoki brązu pływają przy każdym zakręcie. W rezultacie niebieskimi znacznikami na radarze szybko przestaję się przejmować. Gram, jakby ich w ogóle nie było.

Choć perypetie Vito często wrzucano do tego samego wora co odyseję Niko, są to produkcje zupełnie inaczej rozstawiające akcenty. Może właśnie dlatego nigdy mi nie przeszkadzało, że Mafia II okazała się solidną grą akcji ze świetną narracją, a zarazem beznadziejnym sandboksem. Bez problemu mógłbym podać dziesięć dobrych powodów, by znów odpalić dowolną część GTA. W pierwsze dwie Mafie grałem wyłącznie dla fabuły, tak dekadę temu temu, jak i dziś. |CDA|

Mafia II okazała się bardzo solidną grą akcji, a zarazem beznadziejnym sandboksem.

Cóż, w 1971 „telefon bez drutu" wydawał się pieśnią odległej przyszłości, urządzeniem równie prawdziwym jak teleporter czy blaster. Bo też był gadżetem używanym przez dowódcę statku Enterprise w serialu „Star Trek". (Ich komunikatory były zresztą ponoć źródłem inspiracji dla twórców pierwszego przenośnego telefonu). Kto z zaśmiewających się z przytoczonej na początku rozmowy widzów mógł wtedy przypuszczać, że od oficjalnych narodzin „telefonu bez drutu" dzieliło nas zaledwie jakieś 700 dni?

Trudne początki

Ale początków telefonii komórkowej szukać trzeba dużo wcześniej, aż w okolicach roku 1947, gdy dwaj inżynierowie z Bell Labs wymyślili system umożliwiający połączenie się poprzez telefon stacjonarny z odbiorcą posiadającym „przenośny telefon" zamontowany w samochodzie. Były to jednak rozważania czysto teoretyczne, na papierze. Dekadę później słowo stało się ciałem, choć nie w USA, ale w Szwecji, gdzie w 1956 powstała pierwsza w pełni automatyczna sieć umożliwiająca prowadzenie rozmów z takich telefonów. (W USA takowy system pojawił się dopiero w 1959 roku).

Przy czym trudno te urządzenia nazwać dzisiejszą „komórką", **to były raczej komody** – pojedyncze ważyło około 40 kg i miało rozmiar walizki. Do tego rozmawiający musiał znajdować się w obszarze zasięgu obsługiwanym przez tę stację bazową, z którą nawiązał połączenie. (W efekcie jeśli się planowało dłuższą rozmowę z samochodu, lepiej było się zatrzymać, by nie stracić zasięgu). Ograniczenie to usunięto dopiero na początku lat 70., gdy opracowano system automatycznego przekazywania nawiązanego połączenia do sąsiadującego przekaźnika. Cenią cym czas i wygodę Amerykanom te całkiem już funkcjonalne „samobilki" bardzo przypadły do gustu. (Tyle, że była to dość droga „zabawka"). Nic więc dziwnego, że właśnie w USA rozpoczęły się prace nad prawdziwym telefonem przenośnym, mieszczącym się może jeszcze nie w kieszeni garnituru biznesmena, ale chociaż w jego aktówce. W szranki stanęły wspomniany już Bell Labs i Motorola, znana wtedy głównie z produkcji radioodbiorników samochodowych. Na kogo stawiacie?

Ze Star Treka prosto pod strzechy – w jakieś dwadzieścia lat.

...A kuku!

3 kwietnia 1973 Martin Cooper, pracujący w Motoroli inżynier, zadzwonił do Joela Engela z Bell Labs i zapytał inteligentnie „Zgadnij, skąd dzwonię?". Gdy wyjaśnił skąd (i z czego...), Engelowi odebrało mowę, gdyż oznaczało to dla niego i jego zespołu porażkę w kilkuletnim wyścigu. Cooper telefonował bowiem z nowojorskiej Szóstej Alei, po której spacerował sobie w otoczeniu dziennikarzy, trzymając w dłoni skonstruowany przez siebie **prototyp pierwszej komórki, zwany DynaTAC** (Dynamic Adaptive Total Area Coverage). Ten ważył ponad kilogram, rozmiarami przypominał cegłę (229x44x127 mm) z długą, gąsną zewnętrzną anteną, miał niewielki wyświetlacz LED, analogową klawiaturę oraz akumulator wymagający 10 godzin ładowania (i wystarczający na 30 minut konwersacji).

PIERWSZY SMARTFON

O smartfonach konstruktorzy zaczęli myśleć na początku lat 90., gdy postęp techniki umożliwił upakowanie odpowiednio złożonych układów do urządzenia mieszczącego się w dłoni, no, dwóch dłoniach. Prototyp pierwszego smartfona (choć wtedy jeszcze to pojęcie nie było znane, używano raczej określeń „PDA Phone" oraz „Palm Phone") został skonstruowany w firmie IBM w 1992 i zaprezentowany na targach COMDEX. Simon, bo tak nazwano połączenie telefonu mobilnego i palmtopa miało monochromatyczny podświetlany dotykowy ekran LCD, 4,5×1,4 cala o rozdzielczości 160×293 pikseli. (Ekran reagował tylko na dotyk specjalnego rysika). Umożliwiał, poza rozmowami telefonicznymi, odbieranie faksów i e-maili oraz możliwość czytania newsów w internecie. Zawierał też kalendarz, książkę adresową i notatnik, ale także dodatkowe aplikacje, takie jak mapy i organizer. Można też było instalować na nim dodatkowe programy za pomocą karty PCMCIA. Jego ulepszona wersja, Simon Personal Communicator, trafiła na sklepowe półki w drugiej połowie 1994, w cenie ok. 900 dolarów. Sprzedano ok. 50 000 egzemplarzy Simona, co nie było specjalnie imponującą wartością, choć zaznaczyć trzeba, że był w ofercie zaledwie przez 6 miesięcy.

Urządzenie pozwalało na prowadzenie rozmów telefonicznych i... na nic więcej. Ale i tak, jak stwierdził jego konstruktor, *„Kiedy wziąłem go do ręki, czułem, że widzę przed sobą przyszłość"*. I nie przesadzał, choć jego wynalazek potrzebował 10 lat, by stać się czymś więcej niż ciekawostką, a aż 20, by trafić pod strzechy.

Bowiem żeby telefon mobilny miał sens, potrzebuje specjalnej sieci przekaźników transmitujących jego sygnał, a budowa takowych wymagała czasu i (bardzo) dużych nakładów finansowych. Zalążek pierwszej komercyjnej sieci telefonii komórkowej Bell zaprezentował więc dopiero w 1978, a pierwsza (analogowa) sieć z prawdziwego zdarzenia powstała rok później w Tokio. Podkreślam – nie w całej Japonii, tylko w samym Tokio. Ale już w 1981 Nordic Mobile Telephone System obejmowała sporą część Szwecji i Norwegii. W tym czasie na całym świecie było (szacunkowo) ok. 30 000 użytkowników komórek.

W 1983 Motorola wprowadziła do sprzedaży ulepszoną wersję swego telefonu, DynaTAC 8000X. Był lżejszy o 1/3, bo użyto sporo mniejszego akumulatora (lecz wskutek postępującej miniaturyzacji układów czas rozmowy wynosił nadal 30 minut) i nieco zgrabniejszy. Do tego mógł zapamiętać do 30 wpisanych numerów. A choć zasięg miał raczej symboliczny, z uwagi na niewielką liczbę istniejących wówczas przekaźników sygnału (początkowo ich sieć obejmowała tylko centrum Chicago!), a jego cenę ustalono na zawrotne 3995 dolarów (z grubsza odpowiednik dzisiejszych 9 tysięcy) i tak w rok sprzedano ich około 12 000 sztuk.

CZY WIESZ, ŻE...

Najchętniej kupowanym w historii telefonem komórkowym jest Nokia 1100 z roku 2003 – pond 250 mln sprzedanych egzemplarzy! (Słynna Nokia 3310 znalazła „tylko" 126 mln fanów). Wśród smartfonów prym wiedzie iPhone 6/6 Plus – w sumie prawie 225 mln sztuk.

Poszło z górki...

Telefon przenośny-szybko **stał się oznaką prestiżu**, szczególnie po tym, gdy w filmie „Wall Street" używał go Michael Douglas. Chętnych, by takowy posiadać, nie brakowało(*), choć ich ceny aż do końca lat 80. były zaporowe. W 1987 roku, gdy pojawiła się pierwsza komórka z logo Nokii (model Cityman 1320), mobilki miało już około milion ludzi na całym świecie. (Ale pierwszy prawdziwie „kieszonkowy" telefon skonstruowała Motorola w roku 1989, mowa o modelu MicroTAC). W 1992 można było wysyłać z nich SMS-y. W tym też roku ruszyła w Polsce analogowa sieć komórkowa, Centertel. (Kto pamięta emitowane w telewizji reklamy, w których dziennikarz z komórką wykazywał swą zawodową przewagę nad korzystającymi ze stacjonarnych aparatów kolegami?).

Prototyp pierwszej komórki to była prawdziwa „cegła". Popatrzcie na jej wymiary!

Ale komórki dla „Kowalskich" miały dopiero nadejść – ale i nic dziwnego, gdy się pamięta, że **„cegła" Centertela kosztowała wtedy jakieś 20 milionów złotych, czyli tyle, ile przeciętny Polak zarabiał w 8-10 miesięcy** – albo, jak wolicie, jakieś 1800 dolarów, bo z uwagi na sporą inflację Centertel wolał wtedy podawać ceny w tej walucie. Za podłączanie do tej sieci płaciło się więc 500 dolarów, koszt połączenia z inną komórką to 30 centów za minutę, a z telefonem stacjonarnym dwa razy tyle. Zdecydowanie, była to

Pierwsze mobilne telefony montowano w samochodach.

DEFINICJA

Wiecie, dlaczego na to urządzenie mówimy potocznie „komórka”? Nie, nie chodzi o to, że są takie małe. Nazywa się je tak, ponieważ obszar, na którym możemy korzystać z telefonu mobilnego, jest podzielony na małe pola, zwane właśnie komórkami. Każda z nich ma swoją stację nadawczo-odbiorczą, które przekazują sobie naszą rozmowę, gdy opuszczamy zasięg danej komórki.

wtedy zabawka dla tych najbogatszych Polaków.

W 1994 po raz pierwszy możemy uruchomić na komórce grę (patrz ramka na dole). W 2004 roku pojawia się pierwszy smartfon (IBM Simon), a w Anglii na jedną osobę statystycznie przypadało już 1,03 komórki. Obecnie, według statystyk GSMA Worldwide Association, posiadaczami tych urządzeń jest... ok. 90% populacji świata. Więcej ludzi na świecie ma komórki niż bieżącą wodę w domu! A w obiegu jest obecnie o 2 mld więcej telefonów mobilnych niż ludzi na świecie.

Future is now!

Współczesny smartfon za mniej niż 1000 zł ma moc obliczeniową rzędu 200 miliardów FLOPS-ów, a możliwość prowadzenia rozmów telefonicznych jest tylko jedną z jego licznych funkcji... i chyba wcale nie najważniejszą. Dla porównania: pierwszy superkomputer, Cray-1, wykorzystywany przez Pentagon na w latach 1975-80, miał pierwotnie moc obliczeniową rzędu 430 milionów (milionów!) FLOPS-ów. Deep Blue, który pokonał arcymistrza szachów, Kasparowa, w 1997, to ok. 12 miliardów FLOPS-ów. Ale też w przeciwieństwie do nich nasza komórka potrzebuje takiej mocy, bo służy przecież do naprawdę ważnych rzeczy – np. wrzucaniu fotek na FB czy Instagrama i oglądania filmików ze śmiesznymi kotami... Swoją drogą – ile razy, podczas lektury tego tekstu, czytelniku, zerknąłeś na ekran swego telefonu? Bo statystyczny użytkownik komórki odblokowuje ją... 110 razy w ciągu doby. |CDA|

Więcej ludzi ma komórki niż dostęp do bieżącej wody.

CZY WIESZ, ŻE...

W ciągu roku statystycznie ginie trzy razy więcej ludzi podczas robienia selfie lub pisania SMS-ów w trakcie jazdy niż wskutek ataku rekinów.

(*) Biedniejsi, ale ambitni zadowalali się wiernymi atrapami w skali 1:1, łącznie z podświetlanym ekranem i piszczącymi po naciśnięciu na klawisze, z którymi dumnie paradowali po mieście.

Pierwszy komercyjny telefon komórkowy – DynaTAC8000X.

Spotkanie po latach: Martin Cooper wraz z prototypem komórki, rok 2007.

FOT.: © Rico Shen, CC BY-SA 3.0, © Redrum 0486 CC BY-SA 3.0

TELEFOBIE

Telefony komórkowe mają też swoją ciemną stronę. Np. ich pojawienie się zaowocowało rozmaitymi fobiami, męczącymi posiadaczy tych urządzeń. Najbardziej typową jest telefobia, czyli lęk przed prowadzeniem rozmowy telefonicznej. Tylko w Anglii zdiagnozowano blisko 3 mln. osób cierpiących na tę dolegliwość. Nomofobia to z kolei irracjonalny strach przed brakiem zasięgu, lub niemożnością skontaktowania się za pomocą telefonu komórkowego oraz zgubieniem telefonu. Ringxiety to przydpadłość, w efekcie której użytkownicy czują wibrację telefonu (lub nawet słyszą jego dzwonek) nawet jeśli telefon jest w absolutnym spoczynku, i kompulsywnie sprawdzają „kto dzwoni”. No i nie możemy zapomnieć o uzależnieniu od smartfonu. Użytkownik wpada w panikę/niepokój gdy jest od niego odcięty, nieustannie sprawdza jego stan, lub choćby bezmyślnie przesuwa ekrany bez żadnego celu – bo używanie smartfona staje się celem samym w sobie i działa uspokajająco. Szczególnie niebezpiecznym przypadkiem uzależnienia jest syndrom „smartfonowego zombie”, czyli człowieka używającego smartfona w trakcie ruchu. Zapewne widzieliście takich „zombie” na ulicach, tępo wpatrzonych w ekran i ignorujących inne bodźce. Tacy ludzie są często ofiarami wypadków, bo potrafią wręcz wleźć pod koła nadjeżdżającego samochodu, nie widząc go i nie słysząc, ignorując czerwone światło na przejściu dla pieszych.

CIEKAWOSTKI

W 1994 roku pojawiła się pierwsza gra na telefony przenośne – a ściślej klon Tetrisa na duński Hagenuk MT-2000. Dodam, że ów telefon by pierwszą komórką na świecie z wbudowaną (tzn. niewidoczną) anteną.

W 1997 roku na kultowej Nokii 6610 pojawił się równie kultowy Snake. Snake jest też pierwszą „multiplayerową” grą na komórki. Umożliwiała, dzięki portowi na podczerwień, granie dwóm graczom na jednej planszy.

W 2003 debiutuje Nokia N-Gage, „konsolofon”; pierwszy przeznaczony dla gier telefon przenośny. Albo jak wolicie – przenośna konsola z wbudowanym telefonem. Tak między nami – nie sprawdziła się w żadnym z zastosowań... ale za to jak wyglądała!

Wedle statystyk 59 proc. użytkowników „komórek” wykorzystuje je (także) do grania.

GŁOS POKOLENIA

Pisał, podjadając Zozole: **DaeL**

Człowiekowi udzielającemu się w prasie drukowanej niełatwo przychodzi przyznać, że najznakomitszego polskiego recenzenta gier wideo można spotkać tylko w serwisie YouTube. Ale trzeba to w końcu powiedzieć wprost. Klocuch to twórca wybitny.

Niestety, nie obserwowałem fenomenu Klocucha od samych początków, choć i tak miałem to szczęście, że odkryłem jego kanał stosunkowo wcześnie, bo jeszcze w roku 2012. A więc zanim wiedza o nadzwyczajnym youtuberze stała się powszechna, zanim jego nagrania zdobyły milionową widownię i zanim zdeklasował polską scenę rapową swoim kawałkiem w ramach #hot16challenge.

Doskonale pamiętam pierwszy film Klocucha, jaki podsunął mi z niewyjaśnionych powodów algorytm YouTube'a. Była to recenzja gry Amnesia: The Dark Descent, o której chłopak, ewidentnie zmagający się z mutacją głosu, opowiadał przekonany, że ma do czynienia nie z horrorem, ale ze słabą strzelanką. Entuzjazm wzbudzała w nim możliwość otwierania szafy i ruszania miotłą. Mroczną atmosferę gry natychmiast rozładował, podkręcając na maksa korekcję gamma. A gdy po raz pierwszy zobaczył nawiedzające zamek monstrum, zaczął je gonić z zamiarem pobicia. Poziom absurdu recenzji był obezwładniający, a jednak przez kilka dobrych minut nie mogłem się pogodzić ze świadomością, że mam do czynienia z satyrą. Wymagałoby to w końcu przyjęcia do wiadomości, że 12-latek potrafi dokonać genialnej autodeprecjacji i naigrywać się z samego siebie. A do tego potrzeba przecież dystansu, jaki wiążemy raczej z dojrzałością. Ba! To sztuka jakiej nie opanowała nawet znaczna część polskiej sceny kabaretowej.

Czas pokazał, że persona Klocucha rzeczywiście jest kreacją inteligentnego dzieciaka. I choć dziś ów załamujący się, piskliwy głos jest udawany, a za youtuberem stoi już człowiek niewątpliwie pełnoletni, to nie ujęło to Klocuchowi nic z jego czaru. Co więcej, anonimowy youtuber poczynił postępy pod każdym możliwym względem. Jego komediowy timing jest niezrównany, a zabawa słowem oraz umiejętność oddawania pokrętnych wędrówek myśli 12-letniego chłopca ocierają się o geniusz.

„Życie, życie, życie to petarda. Może wybuchnąć w dłoniach, ale wtedy do szpitala." – Klocuch

Prawda jest taka, że wszyscy byliśmy Klocuchami.

Ale to nie sam humor stoi za internetowym sukcesem Klocucha. Ten fenomen ma równie silne oparcie w nostalgii. I nie mówię tu o powierzchownym odwoływaniu się do symboli z przeszłości, które były dla nas ważne. Owszem, Klocuch tysiące razy daje wyraz swej miłości do GTA: San Andreas – gry, z którą musiał dorastać. Zdradza też swoją przynależność pokoleniową przez aluzje do bajek i seriali jakie oglądał w dzieciństwie. A jednak trafia również do ludzi, którzy nie mają identycznego jak on bagażu doświadczeń i u których symbole te nie budzą aż tak emocjonalnej reakcji. Chociażby ludzi takich jak ja, a więc (jeśli dobrze rachuję jego wiek) o kilkanaście lat starszych.

Wszystko to dlatego, że **Klocuch uruchamia w nas nostalgię znacznie głębszą – nie tęsknotę za tym, czego doświadczyliśmy, ale tęsknotę za tym, kim byliśmy**. Tęsknotę za tą dziecięcą naiwnością, za małymi zgryzotami i frustracjami wypływającymi z ograniczeń jakie muszą ścierpieć dzieciaki. Tęsknotę za tym w jaki sposób 12-latek patrzy na świat.

Gdy Klocuch dzieli się swymi marzeniami o idyllicznym świecie, w którym gierki są niedrogie, czipsy zawsze pod ręką, a mama nie każe za często sprzątać pokoju, chcąc nie chcąc, między kolejnymi parsknięciami ze śmiechu, pogrążamy się w melancholii. Bo wszystko, co robi Klocuch – nawet jeśli jest udawane – ma w sobie zaskakującą autentyczność. A prawda jest taka, że kiedyś zarówno ja, jak i ty – drogi czytelniku – byliśmy Klocuchami (choć może nie grubolami, co plus). |CDA|

MAGNETOWID
czyli „telewizja kasetowa"

Po Muzeum Techniki oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

„Dokładnie pamiętam stukot i skrzypnięcie magnetowidu, który po włożeniu kasety umożliwiał dostęp do świata wówczas dla nas niedostępnego" – opowiadał w wywiadzie udzielonym portalowi Onet filmoznawca Piotr Kletowski. Nigdy później film nie sprawiał już tyle radości.

„Do odbiornika telewizyjnego podłączamy przystawkę średniej wielkości magnetofonu czy adaptera. Prostym ruchem ręki zakładamy kasetę z taśmą filmową i za naciśnięciem guzika uruchamiamy na małym ekranie własny program" – pisał we wczesnych latach 70. dziennikarz magazynu „Życie i Nowoczesność", zapowiadając nadejście „telewizji kasetowej", która zastąpi tę zwykłą. Do tej pory w Polsce atrakcją dla tych obywateli, którzy mieli telewizor, był świeżo uruchomiony drugi program TVP (emitujący i tak głównie powtórki), a nieliczni szczęśliwcy mogli cieszyć oko kolorowym obrazem w telewizorze.

> To marzenie każdego Polaka w latach 80. XX wieku.

Tymczasem na Zachodzie „telewizją kasetową", czyli magnetowidami, zainteresowali się najwięksi światowi producenci elektroniki – Toshiba, Sony czy Philips. Ich modele w standardach U-matic, VCR czy nieco później Betamax były coraz tańsze i coraz łatwiej dostępne dla przeciętnych telewidzów. Na początku lat 70. z nietypową usługą na amerykańskim rynku wystartowała też firma Avco. Jako pierwsza oferowała do wypożyczenia kasety z nagranymi filmami. Filmy w autorskim formacie Cartvision (a było wśród nich wiele kinowych hitów) zamawiało się, otrzymywało i zwracało przez pocztę. (Ciekawostka: domowy odtwarzacz Avco nie potrafił cofnąć tak przygotowanej taśmy, więc wypożyczony film można było obejrzeć tylko raz). Inicjatywa upadła po roku, ale ziarno „telewizji kasetowej" zostało zasiane.

Wideo = VHS

W 2. połowie lat 70. **JVC zaprezentowało swój standard magnetowidów i kaset VHS** (Video Home System), który – choć oferował gorszą jakość obrazu niż konkurencja – ostatecznie wygrał wojnę o serca i portfele konsumentów. O zwycięstwie JVC nad konkurencją zadecydowała przede wszystkim... długość nagrania. Gdy standardowa kaseta w produkowanym przez Sony formacie Betamax pozwalała zarejestrować godzinę obrazu, kaseta VHS była dwugodzinna, a więc mieściła cały film. A gdy Sony, kosztem jakości nagrania, zdołało upchnąć w swoich kasetkach dwie godziny, JVC... podwoiło ten wynik. (Cieńsza taśma była bardziej podatna na uszkodzenia, lecz dawała szansę na zapisanie aż dwóch pełnometrażowych filmów na jednej kasecie).

Magnetowidy VHS w latach 80. trafiły do domów milionów użytkowników na całym świecie. Nie tylko z logo JVC, jako że Japończycy chętnie udzielali licencji praktycznie wszystkim zainteresowanym. W efekcie niemal każdy producent elektroniki wypuszczał na rynek swoje urządzenia w tym standardzie (szybko dołączyło do nich nawet Sony, zaś użytkownicy magnetowidów VHS tej marki bardzo chwalili ich wysoką jakość).

Pojawiły się wypożyczalnie oferujące kinowe hity na kasetach do obejrzenia w domowym zaciszu oraz czyste kasety, by użytkownik zapisał na nich program z telewizji lub skopiował nagranie z kolekcji znajomego. Widzowie uniezależnili się tym samym od repertuaru kin i programów stacji telewizyjnych. Łatwość powielania kaset przyczyniła się także do rozwoju pirackiego rynku, działającego obok sieci legalnych dystrybutorów. Wreszcie pojawienie się w sprzedaży stosunkowo niedrogich kamer VHS pozwoliło uaktywnić się i promować swoją twórczość rosnącemu gronu filmowców amatorów.

Technologiczno-kulturalna rewolucja wideo błyskawicznie dotarła również do Polski. **W 1983 roku magnetowid – jeszcze jako ciekawostkę – pokazywano w telewizyjnej „Sondzie".** Redaktorzy Andrzej Kurek i Zdzisław Kamiński demonstrowali widzom możliwości takie jak przewijanie nagrania do przodu lub do tyłu oraz czasowe zatrzymanie obrazu, czyli tzw. „stopklatkę". Mówili również, że już wkrótce dzięki wideo „w domu, na swoich własnych kasetach" każdy będzie miał „swoją własną telewizję".

„Za drogi sprzęt, by przy nim majstrować"

Tak też się stało. Kryzys ekonomiczny, jaki dotknął Polskę w latach 80., sprawił, że państwo niemal zaprzestało zakupu filmów z Zachodu dla kin i telewizji. Tymczasem w każdym

polskim gospodarstwie domowym był już telewizor, na którym... niewiele dało się obejrzeć. Kto tylko mógł sobie na to pozwolić, pędził zatem do sklepu sieci Pewex, by **za równowartość rocznej pensji kupić wymarzony magnetowid** (na czystą kasetę pracowało się niemal tydzień). Oczywiście wielu rodaków szukało tańszych sposobów. Kupowano więc odtwarzacze wideo (czyli wykastrowane z możliwości nagrywania magnetowidy, ale za to dużo tańsze), a w komisach czy na giełdach elektronicznych sprzedawano magnetowidy używane, sprowadzane pokątnie z Zachodu, pozbawione gwarancji i często bardzo wyeksploatowane. Luksusem pozostawała także instrukcja obsługi w języku polskim. Na łamach magazynu „Ekran" świeżo upieczony posiadacz magnetowidu relacjonował: „Dzisiaj jeszcze nic nie oglądamy. Dałem koledze do przetłumaczenia instrukcję. Żona i dzieciaki trochę zawiedzeni, ale to za drogi sprzęt, abym pozwolił przy nim majstrować". Następnego dnia rodzina świętowała podłączenie magnetowidu do prądu i... ustawienie na wyświetlaczu aktualnego czasu.

Mimo wysokiej ceny tego hobby według ostrożnych szacunków do 1986 r. różnymi kanałami w ręce Polaków trafiło ponad pół miliona magnetowidów i – jak wyliczali dziennikarze – było ich już więcej niż wszystkich miejsc w polskich kinach.

MAGNETOWID NR 1

W 1956 roku niewielka amerykańska firma Ampex, specjalizująca się dotychczas w produkcji magnetofonów, wykorzystała taśmę magnetyczną do rejestracji i odtwarzania nagrania już nie tylko dźwiękowego, ale i obrazu. Urządzenie VR-1000 było wielkości solidnego biurka, kosztowało prawie 50 tys. dolarów i wymagało skomplikowanej obsługi oraz serwisu, ale stało się artykułem pierwszej potrzeby dla tamtejszych stacji telewizyjnych. Do tego czasu jedyną metodą, by zachować obraz emitowany w telewizji – w celu choćby ponownego nadania tego samego programu w późniejszym terminie – było... skierowanie kamery filmowej na ekran telewizora, nagranie tego, co jest na nim wyświetlane, a następnie wywołanie filmu. Od teraz robotę tę wykonywał magnetowid.

Dwa lata później urządzenia firm takich jak Grundig, AKAI, Fisher, Sharp, Otake, Goldstar, Funai czy Curtis były pod telewizorami w już ponad milionie polskich domów!

„Programy liche, wulgarne, treściowo puste"

Do szczęściarzy, którym udało się zdobyć magnetowid, skierowana była oferta prywatnych wypożyczalni wideokaset. Miały one zezwolenia władz na prowadzenie działalności, uiszczały podatki, a ich repertuar zatwierdzano w najbliższym urzędzie cenzury, jednak nikt nie zwracał uwagi na kwestię praw autorskich. W efekcie **najnowsze hity światowego kina masowo powielano na kasetach i udostępniano Polakom**. Ci nieformalni „dystrybutorzy" często zresztą oferowali produkt kopiowany z zachodnich wypożyczalni lub nagrywany z tamtejszych telewizji, wzbogacony własnym amatorskim tłumaczeniem czytanym przez lektora-hobbystę. „Można mieć tylko nadzieję – pisał tygodnik „Razem" – że kapitaliści od wideobiznesu, zamiast fatygować się występowaniem na drogę sądową, spluną z obrzydzeniem". Istotnie, zachodni producenci filmowi nie próbowali nawet dochodzić swoich praw, toteż nieniepokojeni obywatele PRL-u błyskawicznie nadrabiali lata kinowego zapóźnienia.

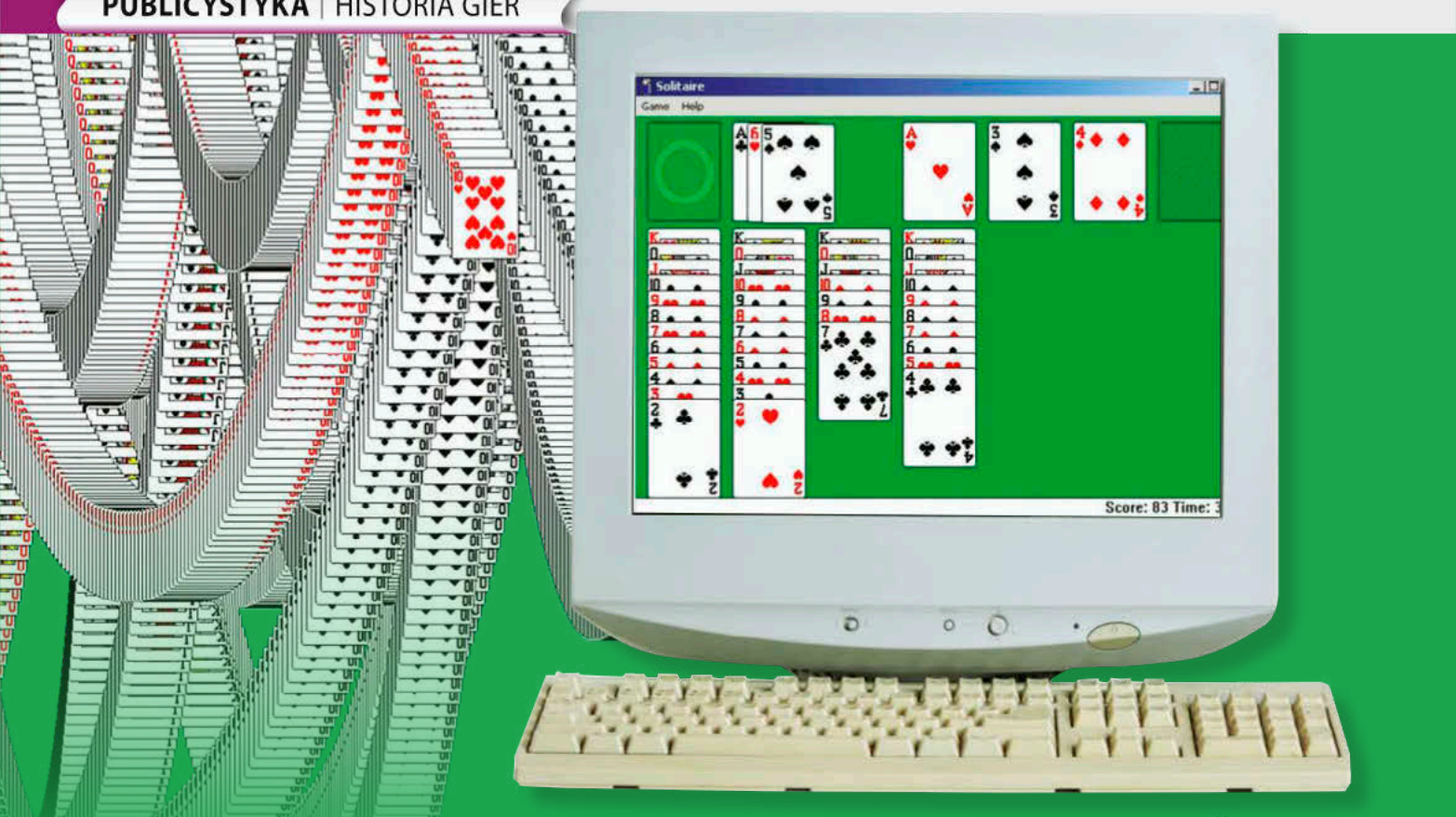
„W podnieceniu techniczną stroną zabawki wszyscy jakby zapomnieli o repertuarze" – ubolewał jednak „Tygodnik Powszechny". „Kasety będące w obiegu prezentują programy liche, wulgarne, treściowo puste". Rzeczywiście, w ofercie wypożyczalni dominowały obrazy, które rzadko gościły w programach telewizyjnych i kinowych: filmy akcji, komedie („Akademia policyjna", „Lody na patyku"), kryminały, horrory i science fiction. Szczególną popularnością cieszyły się sztuki walki („Amerykański ninja", „Karate Kid", „Zaginiony w akcji"), strzelaniny jak „Commando" czy „Predator" oraz przygody Indiany Jonesa. Osobliwą atrakcją pozostawało widowiskowe, wcześniej w socjalistycznej Polsce niedostępne, amerykańskie kino akcji – „Rambo II" czy kolejne odsłony Jamesa Bonda – w których to Związkowi Radzieckiemu często przypadała rola „czarnego charakteru". Własną niszę na rynku wideo szybko utworzyły także filmy erotyczne i pornograficzne.

Tygodnik „Razem", godząc się z faktem, że takie obrazy docierają do Polaków, radził jednak: „Przy tego typu filmach, bardziej niż przy jakichkolwiek innych, należy trzymać się znanych tytułów: „Salo albo 120 dni Sodomy", „Emanuelle" czy „Kaligula"". Znany tytuł jest gwarancją, że nie obejrzymy widowiska do szczętu prostackiego, odrażającego i zupełnie nieestetycznego". Czuwający nad moralnością obywateli milicjanci wyłapywali wprawdzie handlarzy sprzedających na bazarach i jarmarkach nagrania zawierające treści „niezgodne z polskimi normami moralnymi", kasety o podobnej tematyce na granicach zatrzymywali także celnicy, lecz przecież wystarczyło przepuścić jedną taśmę, by jej kopie wkrótce zalały cały kraj. Zakazany przez cenzurę „Rambo II" pół roku po światowej premierze pojawił się w polskiej wersji językowej na targach i w wypożyczalniach. Społeczne zainteresowanie okazało się silniejsze niż aparat państwa.

Prawo do rozrywki

Kasetowym piratom próbowali przeciwstawić się także legalni dystrybutorzy. Firma ITI już w 1988 roku nawiązała współpracę z wytwórnią Warner Bros. i oficjalnie – a więc drożej – oferowała filmy wypożyczalniom (pierwszym obrazem zakupionym przez ITI był „Łowca androidów"). Powodem ostrego sporu pomiędzy dystrybutorami a właścicielami wypożyczalni była kwestia, czy zakupioną legalnie kasetę wolno kopiować i udostępniać kopię wypożyczającym czy też zawsze trzeba wypożyczać (a więc i zużywać) oryginał. Właściciele wypożyczalni i widzowie będący zwolennikami tej pierwszej (tańszej) możliwości w 1991 roku założyli nawet... **Polską Partię Posiadaczy Magnetowidów** (Partię V), której głównym statutowym celem była „obrona praw obywatelskich, w tym prawa do rozrywki, a zwłaszcza do posiadania, dysponowania i korzystania z wartości kulturowych utrwalonych w technice wideo".

W latach 90. rynek się ucywilizował. W krajobrazie polskich miast na dobre rozgościły się legalne, oferujące repertuar oficjalnych dystrybutorów wypożyczalne (w tym nie tylko drobne lokale, ale i sieci takie jak Video World czy Beverly Hills Video), a w kioskach pojawiły się specjalistyczne periodyki, jak Cinema Press Video czy Video Club, doradzające miłośnikom kina, jakie kasety warto wypożyczyć. Ostatecznie pod koniec stulecia magnetowidy zostały wyparte z polskich domów przez odtwarzacze płyt DVD. Przetrwała jednak zasiana przez nie idea własnej prywatnej telewizji, którą każdy z nas może mieć w swoim domu. |CDA|



30 LAT SAMOTNOŚCI

Nie jest Marquezem, ale się stara: **Smuggler**

22 maja 1980 narodził się powszechnie znany Pac-Man. W tym samym dniu, acz dziesięć lat później, powstała też pierwsza na świecie gra „casualowa". Przez 30 lat zainstalowano ją na jakimś miliardzie komputerów, codziennie gra w nią jakieś 100 mln ludzi i prawdopodobnie była jedną z przyczyn światowej recesji gospodarczej.

Zanim jeszcze komukolwiek choćby śniło się o komputerach, ludzie namiętnie grali w karty. Zwykle dla hazardu, ale były też wśród nich gry logiczne, wśród których wielką popularność zdobył wywodzący się z Francji pasjans. Polska nazwa tej gry pochodzi od francuskiego „patience" czyli cierpliwość, w krajach anglojęzycznych zwany jest potocznie „solitaire" czyli samotnik, bo była to gra przeznaczona dla jednej osoby.

♦♠ Trzecia najczęściej uruchamiana ♣♥ aplikacja spod Windowsa.

Wariantów pasjansa są dziesiątki, ale generalnie chodzi o to, by z przetasowan[ej/ych] talii ułożyć oddzielne stosy, zawierające karty ułożone w ustalony sposób (zwykle wedle koloru i rosnącej albo malejącej wartości). Oczywiście sposób dobierania kart, przekładania ich z kupki na kupkę i ich układania są ściśle określone i zwykle dość skomplikowane. Prawidłowe ułożenie pasjansa wymaga sporej ilości czasu i cierpliwości właśnie oraz spostrzegawczości i zdolności logicznego myślenia. A także pewnej dozy szczęścia, jako że spore znaczenie ma tu wyjściowy układ przetasowanych kart, bo niekiedy pasjansa się zwyczajnie nie da ułożyć.

Ze stołu na monitor

Pasjans, podobnie jak kółko i krzyżyk, czy warcaby, był wdzięcznym tematem dla programistów tworzących pierwsze gry komputerowe. Tak naprawdę nie wiadomo kiedy powstał pierwszy komputerowy pasjans w historii, choć zapewne miało to miejsce w latach 60. ubiegłego wieku. Na pewno pierwszy znaczący w tej opowieści elektroniczny Samotnik stworzony został w 1978 (patrz ramka FreeCell). Zaś pierwszy pasjans na komputery osobiste napisano w 1984, na Maca.

Ale nas interesuje lato roku 1988. Wtedy to w Microsofcie pojawił się stażysta, Wes Cherry. Swe wrażenia z pracy opisuje po latach enigmatycznie jako „wszechogarniające". Ale, znając życie, pewnie mu się jednak nieco tam nudziło, bo jak wiadomo stażystów lepiej izolować od tych poważniejszych zadań, zlecając im prace, ehm, mało kreatywne. Trzeba tu powiedzieć, ze Wes uwielbiał grać w Klondike (rodzaj pasjansa) na swojej Makówce i cierpiał, że nie może tego robić na pececie. A że były to czasy, gdy „jeśli chciałeś w coś zagrać na PC, to musiałeś to sobie sam napisać", zakasał rękawy i w parę dni zrobił coś, co znamy obecnie jako Microsoft Solitaire (acz pierwotna nazwa to Windows Solitaire), czyli wersję Klondike na PC. Jak skromnie stwierdził „sam kod to nic wielkiego... najbardziej namęczyłem się z jego optymalizacją, aby karty poruszały się płynnie". (Warto tu dodać, że za finalne projekty talii kart odpowiadała zasłużona dla branży artystka i graficzka komputerowa Susan Kare).

Gra edukacyjna

Gra spodobała się współstażystom, zatem ośmielony ich reakcją Wes pokazał go swojemu opiekunowi. Jemu też przypadła do gustu, więc ją sobie skopiował, a przy okazji

CZY WIECIE, ŻE...

♦ Wśród wielkich fanów windosowskiego Pasjansa jest też były prezydent USA, George Bush.

♥ Na początku lat 90. firmy takie jak Coca-Cola, Sears i Boeing albo usunęły preinstalowane gry Windows ze służbowych komputerów, albo wprowadziły oficjalny zakaz grania w nie w godzinach pracy z uwagi na to, że ich pracownicy marnowali na nie tysiące roboczogodzin tygodniowo. Dotarłem do danych, z których wynika, że granie w Pasjansa (oraz inne gry zaimplementowane w Windows) kosztuje światową gospodarkę 800 mld dolarów rocznie (!). Wiecie, może to przypadek, a może i nie, ale w parę-naście miesięcy od premiery Samotnika świat ogarnęła recesja... i wiele osób zupełnie serio uważa, że ta gra ma w niej całkiem spory wkład.

♣ Pierwsza klinika lecząca uzależnienie od gier komputerowych, otwarta w 1996, powstała dlatego, że jej założycielka sama miała problemy z uzależnieniem od Pasjansa. „Coraz częściej grałam w pasjansa, brakowało mi czasu na wszystko, zawalałam umówione terminy. Mój mąż znalazł mnie śpiącą przy komputerze z odpalonym Pasjansem. Wiedziałam, że muszę coś z tym zrobić".

♠ Microsoft twierdzi, że Samotnik to trzeci w kolejności najczęściej uruchamiany program na Windows w historii. Wyprzedzają go tylko Word i Excel.

♦ W wersję Samotnika z Windows 3.1 możecie pograć on-line, o tutaj: classicreload.com/windows-31-solitaire.html

Wes Cherry, współcześnie.

zaprezentował swojemu szefowi. Kolejni coraz ważniejsi bossowie w hierarchii Micrososftu również poddawali się jej urokowi. W efekcie w parę tygodni później raczył w nią zagrać sam Bill Gates. Ocenił Samotnika pozytywnie, acz uznał, że jest „nieco za trudny". Niemniej zapalił zielone światło inicjatywie, by zaimplementować go do powstającego systemu Windows 3.0. Przy czym nie chodziło tu tylko o czczą rozrywkę. **Gra miała oswajać użytkowników z obsługą myszy**, która w owym czasie wcale nie była dla pecetowców, zwykle pracujących w DOS-ie, czymś oczywistym. Konkretniej, dzięki Samotnikowi ludzie mieli szybko i bezboleśnie nauczyć się korzystać z funkcji „przeciągnij i upuść".

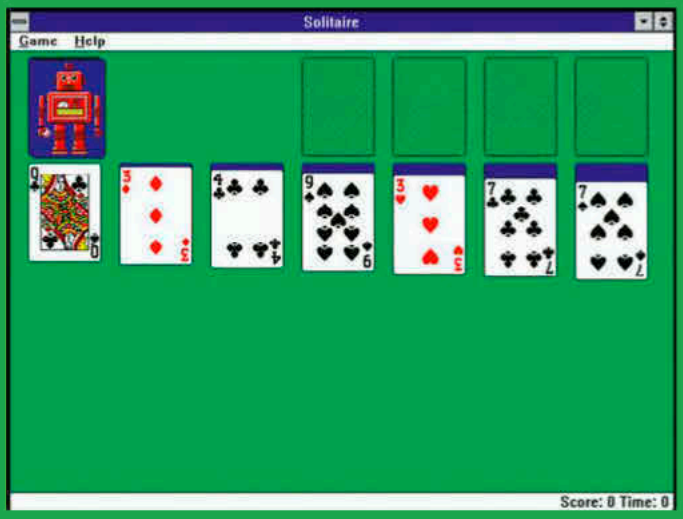
Pierwotna wersja Pasjansa zawierała „boss key". Po jego naciśnięciu na ekran wskakiwała „fejkowa" plansza Excela, dzięki czemu pracownik mógł udawać, że pilnie pracuje. Ale to nie spodobało się Microsoftowi i zasugerowano Cherry'emu był usunął tę funkcję. (Była to propozycja z gatunku „nie do odrzucenia"). Cóż, w efekcie znany jest przypadek co najmniej jednego pracownika (w urzędzie miejskim w Nowym Jorku), który wyleciał z pracy za to, że w biurze marnotrawił czas na tę grę...

Solitaire zadebiutował, wraz z Windowsem 3.0, 22 maja 1990. I towarzyszył kolejnym odsłonom „Windy" aż do roku 2012, gdy w wersji 8.1 postanowiono się go pozbyć, co wywołało liczne protesty użytkowników. A że vox populi – vox dei, w 2015 Samotnik powrócił. Co prawda opcjonalnie, bo trzeba go sobie doinstalować samemu. Ale że jest za darmo w Microsoft Store (tzn. wchodzi w skład Microsoft Solitaire Collection), to chyba nie jest wielki problem... Zresztą można też pograć w niego na urządzeniach mobilnych z Androidem lub iOS-em.

Gra wiecznie żywa

Od 2015 istnieje World Video Game Hall of Fame. W tej galerii sław co roku są umieszczane wybierane w corocznym plebiscycie kolejne tytuły, które muszą spełniać następujące warunki: a) mieć status „ikony" (tzn. być powszechnie rozpoznawalne), b) osiągnąć „długowieczność" (czyli być czymś więcej niż tylko chwilową modą, tzn. cieszyć się wieloletnią popularnością), c) być popularne na całym świecie, d) mieć znaczący wpływ na projektowanie i rozwój innych gier, na inne formy rozrywki lub na kulturę popularną i społeczeństwo w ogóle.

A tak wyglądał Samotnik na Windows 3.0



Od 2019 w gronie takich „gier wiecznie żywych", obok np. Dooma, czy Donkey Konga, jest też skromniutki windowsowski Pasjans. (W głosowaniu wyprzedził m.in. Half-Life, Myst i Civilization!). Zapewne teraz parę osób drwiąco parsknie – gdzie tej prymitywnej aplikacji do TAKICH tytułów?! Ale pamiętajcie, że mówicie **o grze, która znalazła się na – skromnie licząc – miliardzie komputerów, jest zlokalizowana w 65 językach i gra się w nią praktycznie na całym świecie, w tym na Antarktydzie, a codziennie odpala ją 100 mln userów**. Nominację uzasadniono w sposób następujący: „Microsoft Solitaire udowodnił, że istnieje duży rynek gier, które trafiają do ludzi o nader różnych zainteresowaniach, torując drogę dalszemu rozwojowi rynku gier rekreacyjnych". Krótko mówiąc – to pierwsza w historii gra casualowa. Cóż, panowie, panie – **czapki z głów przed tytułem, który ocalił miliony urzędników przed śmiercią z nudów w godzinach pracy**. |CDA|

PS Cherry nigdy nie otrzymał choćby symbolicznego centa tantiem za Samotnika. (To zresztą niejeden stażysta w dużej firmie, która wzbogacając się na jego pracy nie czuła się zobowiązana by mu to wynagrodzić – np. logo Nike to również efekt darmowej pracy stażystki. Bowiem zgodnie z amerykańskimi przepisami wszystko, co tworzy stażysta, należy do firmy, gdzie ma staż). Wes mieszka z rodziną na niedużej wyspie, od dawna już całkowicie zerwał z programowaniem... i szefuje rodzinnej firmie Dragon's Head Cider. Tak jest, mr Wiśnia produkuje alkohol z jabłek.

FreeCell

Starsi użytkownicy Windows pamiętają zapewne, że wśród „casualowych" gier zaimplementowanych w tym systemie był też FreeCell. To także pasjans, ale bazujący na nieco innych (wg mnie prostszych) regułach niż „Samotnik" Cherry'ego. Z nim też wiąże się ciekawa historia, bo ten wariant pasjansa został wymyślony w latach 60. przez... 10-letniego Paula Alfille. W 1978 tenże sam Paul stworzył jego komputerową wersję na mainframe'ową platformę PLATO, jako freeware. W 1988 gra doczekała się portu na PC, a twórca tej wersji zatrudnił się Microsofcie, gdzie dostosował grę do pracy pod Windows. I w efekcie FreeCell również został dołączony do Windowsa 3.0, tyle że rok/dwa później niż Solitaire (w ramach Microsoft Entertainment Pack 2.0). Podobnie jak w wypadku Wesa Cherry'ego, Alfille nigdy nie otrzymał od Microsoftu choćby symbolicznego honorarium.

Woli Sapera: **DaeL**

W 1993 roku amerykański Kongres zorganizował przesłuchanie publiczne, w trakcie którego padło niejedno słowo potępienia pod adresem Mortal Kombat czy Dooma. W roku 2005 Hillary Clinton rzucała gromy na twórców serii GTA. Ale to zupełnie inna gra sprawiła, że politycy chcieli jej zakazać na mocy prawa.

HOUSE *of* CARDS

Aby zrozumieć powody, dla których owe ciężkie armaty wyciągnięto właśnie przeciw Pasjansowi, musimy cofnąć się w czasie. Na 22 maja 1990 roku zaplanowano była premiera Windows 3.0 – pierwszego programu z tej rodziny, który miał odnieść sukces komercyjny. Dla większości użytkowników pecetów Windows 3.0 był inicjacyjnym kontaktem z graficznym środowiskiem użytkownika. Właściciele Macintoshy, Amig czy 16-bitowych Atari byli już obeznani z koncepcjami takimi jak dwuklik czy przeciąganie ikonek. Biurowych pecetowców trzeba było tego dopiero nauczyć. A najlepszym środkiem do nauki są przecież gry. Jedną z nich – pasjansa Solitaire – napisał stażysta Wes Cherry. (Więcej na temat jego historii macie w tekście Smugglera na poprzedniej rozkładówce).

Pierwsze głosy na temat zabójczego wpływu Pasjansa na pracę biurową pojawiły się krótko po wydaniu Windowsa 3.0. Ale prawdziwy przełom nastąpił wraz z premierą systemu Windows 95 i jego spektakularnym sukcesem. W ciągu roku system rozszedł się w 40 milionach egzemplarzy (Windows 3.0 i 3.1 sprzedały łącznie zaledwie 7 milionów sztuk). Większość z nich trafiła do klientów instytucjonalnych. A już rok po premierze systemu na jaw wyszły badania wskazujące, że Pasjans jest trzecią najczęściej odpalaną w biurach aplikacją, ustępującą tylko Wordowi i Excelowi. Czas spędzony przez przeciętnego pracownika biurowego na układaniu kart wynosił średnio ponad godzinę dziennie.

Partyjka w Kongresie

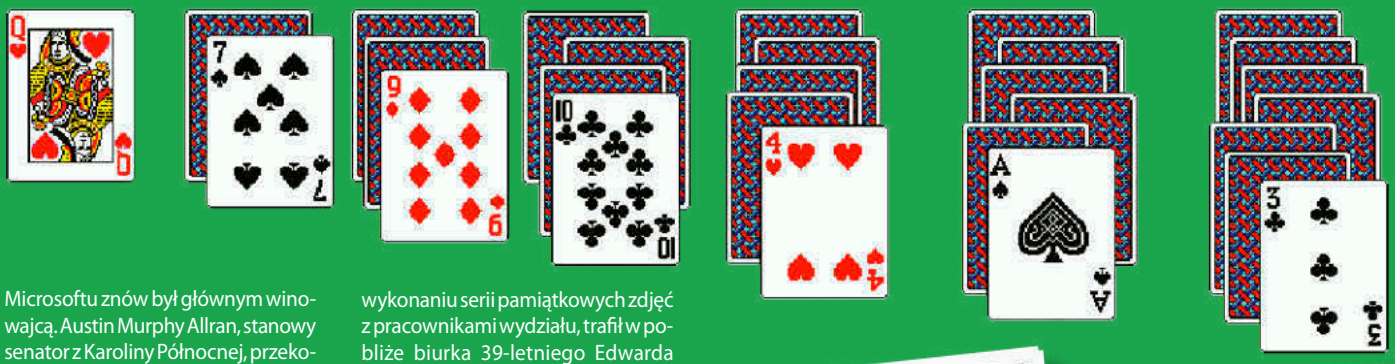
Świat biznesu zareagował na to w różny sposób. Niektóre firmy pogodziły się z dezorganizującym wpływem Pasjansa jako skutkiem ubocznym informatyzacji. Inne próbowały z nim walczyć. Ale największa wrzawa podniosła się w amerykańskim Kongresie. W 1997 roku senator z Karoliny Północnej, Duncan McLauchlin Faircloth zgłosił poprawkę do ustawy asygnującej środki dla administracji oraz agencji federalnych (to jedna z głównych ustaw okołobudżetowych), uzależniając zakup sprzętu komputerowego od... usunięcia z niego Pasjansa.

Senator Faircloth, prywatnie niezwykle zaradny przedsiębiorca i jeden z największych hodowców trzody w Stanach Zjednoczonych, miał opinię radykalnego zwolennika fiskalnej odpowiedzialności. I to właśnie z troski o budżet argumentował, że Pasjans pożera corocznie niemożliwe do obliczenia środki federalne. A pozostawienie go zainstalowanego na komputerach jest tym samym co wręczenie przychodzącym do pracy urzędnikom talii kart. **T**a antypasjansowa krucjata znalazła zresztą zrozumienie nie tylko wśród Republikanów, bo pod wnioskiem podpisali się również przedstawiciele Demokratów.

Co ciekawe, nakazanie administracji federalnej **odinstalowanie Pasjansa i tak było rozwiązaniem kompromisowym, pojawiały się bowiem głosy bardziej radykalne**, sugerujące powtórzenie manewru z postępowaniem antytrustowym, które przymusiło Microsoft do usunięcia Internet Explorera jako integralnej części systemu operacyjnego. Podstawy prawne do takiego postępowania byłyby jednak wyjątkowo chwiejne. Ostatecznie Faircloth nie dopiął swego. W toku prac nad poprawką uznano, że jest wadliwa ze względu na brak oszacowania kosztów odinstalowania Pasjansa na setkach tysięcy należących do rządu federalnego komputerów. Sam polityk nie mógł też lobbować dalej za swymi rozwiązaniami – w 1998 roku przegrał wybory w swoim stanie, tracąc fotel senatora na rzecz znacznie młodszego Demokraty (i późniejszego kandydata na wiceprezydenta) – Johna Edwardsa. Edwards nie omieszkał wykorzystać „poprawki antypasjansowej" jako symbolu podeszłego wieku swego oponenta i jego oderwania od rzeczywistości.

Pasja(ns) samorządu

Nie znaczy to jednak, że batalia o Pasjansa została zakończona. **Na początku XXI wieku temat powrócił.** Tym razem pod wpływem audytu przeprowadzonego przez IRS (amerykański fiskus) i DMV (stanowe departamenty komunikacji, zajmujące się m.in. przyznawaniem praw jazdy i rejestracją pojazdów). Według obu tych badań **przeciętny pracownik biurowy spędzał 50% swojego czasu na komputerze, oddając się nie pracy, ale rozrywce**. Solitaire



Microsoftu znów był głównym winowajcą. Austin Murphy Allran, stanowy senator z Karoliny Północnej, przekonywał swych kolegów, że usunięcie Pasjansa z 50 tysięcy komputerów należących do stanowej administracji przyniesie zysk liczony w setkach milionów dolarów rocznie. W ślad za nim poszli członkowie legislatyw innych stanów. Tym razem ich antypasjansowy zapał udaremniła wojna z terrorem. Problem czas u marnowanego na układanie kart zszedł na plan dalszy, a koszt przeprowadzenia operacji deinstalacji i monitorowania wszystkich komputerów pod kątem obecności na nim gier, wydawał się po prostu zbędnym wysiłkiem.

Tym bardziej zbędnym, że już w 2003 roku badanie przeprowadzone przez Uniwersytet w Utrechcie podważyło dotychczasowe przekonanie o zabójczym wpływie Pasjansa na ludzką produktywność. Według naukowców Solitaire nie skracał czasu, w którym pracownik pozostawał produktywny – **odinstalowanie programu skutkowało dłuższymi przerwami na papierosa oraz częstszymi wyjściami do toalety**. Co więcej, krótkie przerwy na Pasjansa okazały się – z punktu widzenia produktywności pracowników – relatywnie najlepszym rozwiązaniem.

Zmieniło się też postrzeganie Pasjansa przez opinię publiczną, która nie dawała się już ponieść chwytliwym hasłom o setkach milionów dolarów jakie marnotrawione są z powodu lenistwa urzędników. Punktem zwrotnym w wojnie amerykańskiej klasy politycznej z karcianką były wydarzenia ze stycznia 2006 roku. Burmistrz Nowego Jorku, miliarder Michael Bloomberg (wówczas jeszcze Republikanin, obecnie Demokrata, ubiegający się jeszcze na początku tego roku o nominację w wyborach prezydenckich), wizytował jedno z biur nowojorskiego samorządu. Po wykonaniu serii pamiątkowych zdjęć z pracownikami wydziału, trafił w pobliże biurka 39-letniego Edwarda Greenwooda. Również z nim Bloomberg zrobił sobie fotografię, ale chwilę potem dołożył wszelkich starań, aby Greenwood dłużej w nowojorskim samorządzie nie pracował. Powodem było dostrzeżone przez burmistrza na komputerze swego podwładnego okienko z Pasjansem.

Oficjalną przyczyną zwolnienia Greenwooda miała być restrukturyzacja samorządu, ale kiedy plotki o „incydencie pasjansowym" trafiły do prasy, Bloomberg nie zamierzał się ich wypierać. Przeciwnie, wydawał się ze swojej postawy dumny, podkreślając znaczenie prawidłowej etyki pracy. Ale tym razem opinia publiczna nie stanęła po jego stronie. Greenwood był nisko opłacanym pracownikiem mającym na utrzymaniu żonę i trzyletniego syna. Do tej pory nie było skarg ani uwag dotyczących jego zachowania w miejscu pracy.

A ponieważ większa część jego obowiązków polegała na wyjazdach poza biuro, w Pasjansa grywał wtedy, gdy oczekiwał na następne polecenie od przełożonych. Burmistrz Nowego Jorku dopiął swego, zwalniając pracownika, ale zyskał jednocześnie opinię człowieka zaborczego i pozbawionego empatii. Opinię, która ciągnie się za nim do dziś, nie ułatwiając mu kolejnych przedsięwzięć politycznych. Gdyby tak zamiast wówczas reagować, sięgnął po jakąś grę uczącą cierpliwości...

Flickr, CC BY 2.0

Burmistrz Bloomberg i senator Faircloth – dwaj rycerze w krucjacie przeciw Pasjansowi.

Najgroźniejsza i najbardziej uzależniająca gra w historii – wedle amerykańskich polityków.

Przypadek Michaela Bloomberga był ostatnim wystrzałem w politycznej wojnie z Pasjansem. **W erze internetu i mediów społecznościowych znaleziono już innych winowajców opieszałości urzędników i pracowników biurowych.** Warto o tym pamiętać, ilekroć czekamy w kolejce na poczcie czy w ZUS-ie i narasta w nas przekonanie, że po drugiej stronie okienka ktoś trudzi się, układając karty. To nie wina Pasjansa, ale ludzkiej natury. |CDA|

Pierwsze uzależnienie

W 2000 roku najbardziej prestiżowe pismo naukowe z zakresu medycyny – The Lancet – opublikowało zaskakującą historię Maressy Orzack, amerykańskiej psycholog klinicznej, specjalizującej się w leczeniu uzależnień. W 1994 roku, 70-letnia Orzack, zmuszona ze względów zawodowych do nauczenia się obsługi komputera, zaczęła aktywnie unikać pracy z frustrującymi ją i niezrozumiałymi aplikacjami, pogrążając się w jedynym zajęciu, które nie sprawiało jej trudności – grze w komputerowego Pasjansa. Problemy w pracy i zasypianie przed ekranem monitora w końcu skłoniło psycholog do przyjęcia do wiadomości, iż cierpi z powodu behiawioralnego uzależnienia od rozrywki stanowiącej ucieczkę przed wywołującymi lęk obowiązkami. Doświadczenia Orzack posłużyły rozwojowi badań nad uzależnieniem od gier wideo i internetu, a ona sama założyła pierwszy ośrodek pomagający osobom z podobnymi problemami.

ETATOWI PRZER

Chowa się pod stołem: **Maciej Bachorski**

Kiedy chce się być dla wszystkich, jest się dla nikogo. Dokładnie taką maksymę stosuje w praktyce szwedzkie Frictional Games, całą uwagę koncentrując na survival horrorach. I trzeba przyznać, że sztukę tworzenia produkcji pompujących do żył nadmiarowe ilości adrenaliny, dopracowało niemal do perfekcji.

Jak to zwykle z historiami o kopciuszkach (czy w przypadku branży gier: niezależnych studiach) bywa, początkowo na happy end wskazywało niewiele. Zanim jeszcze zaczęli myśleć o założeniu własnej marki, do tej pory zajmujący się projektowaniem gier jedynie dorywczo Jens Nilsson i Thomas Grip, pierwszy raz spotkali się przy Unbirth, hobbystycznym projekcie tego drugiego. Prace nad produkcją utknęły po jakimś czasie w martwym punkcie, ale dwójka programistów spotkała się jeszcze kilkukrotnie przy innych produkcjach.

Przełom nastąpił w momencie, gdy sukcesem okazało się zaprezentowanie szerszej publice powstałego podczas szkolnego kursu, prezentującego możliwości silnika graficznego HPL Engine 1(*) technologicznego dema o nazwie **Penumbra**. Pozytywne reakcje przekroczyły oczekiwania developerów do tego stopnia, że ci wkrótce na poważnie zaczęli rozważać opracowanie wersji komercyjnej. W taki sposób, 1 stycznia 2007 roku w Helsingborgu powołane zostało do życia Frictional Games, a do dwójki programistów dołączył również mający pełnić funkcję dyrektora artystycznego Anton Adamse.

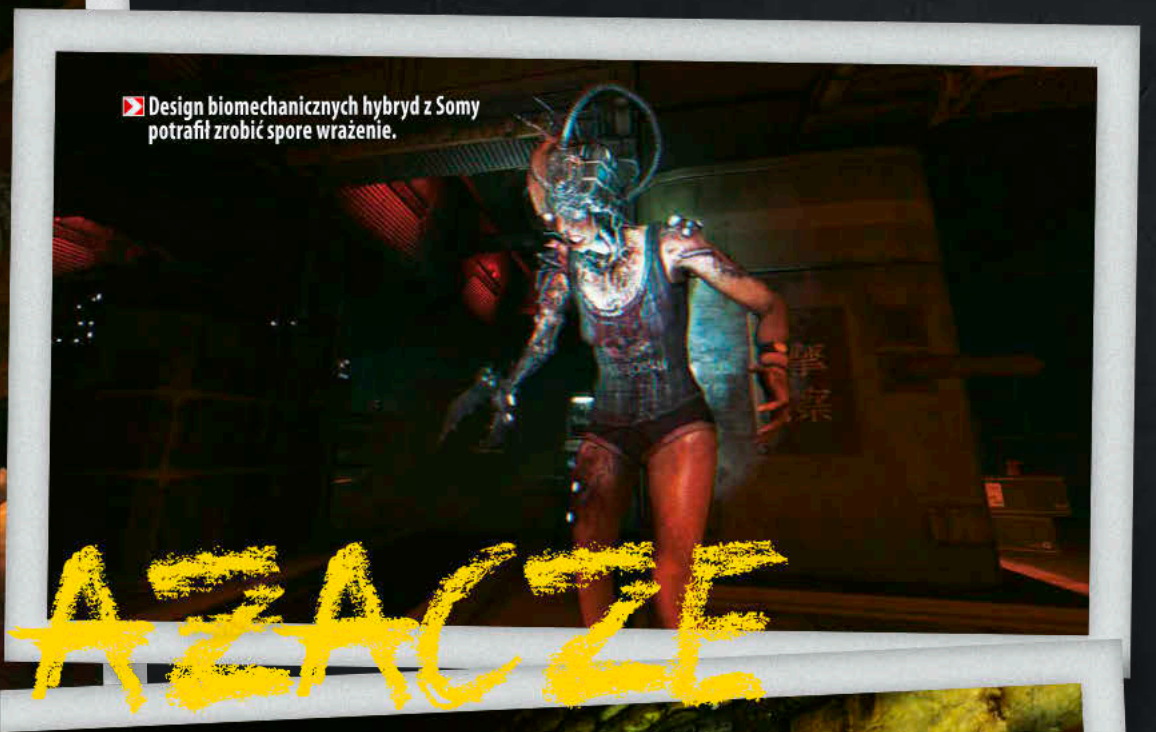
Miłe Złego początki

Z początku wszystko wydawało się iść w dobrym kierunku. Pierwsza oficjalna gra studia, **Penumbra: Przebudzenie**, zaprezentowała się światu już 30 marca 2007 roku i z miejsca wywołała zamieszanie na rynku wirtualnej grozy. Rdzeniem całości pozostawał wspomniany HPL Engine 1 wraz odpowiedzialnym za realistyczną fizykę, opensource'owym Newton Game Dynamics. Połączone możliwości obu silników zaowocowały **rozgrywką opierającą się przede wszystkim na rozbudowanej interakcji z otoczeniem**.

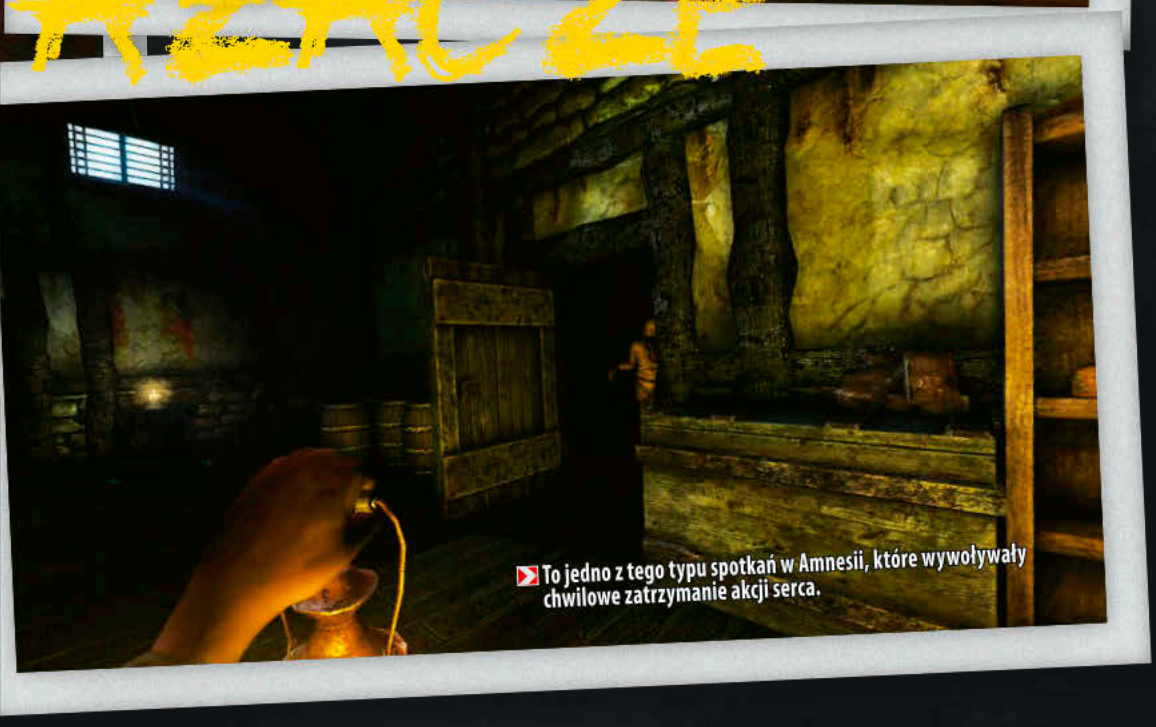
Podczas zabawy nie wystarczyło zatem jedynie kliknąć, by otwierać kolejne drzwi. Zamiast tego należało za pomocą myszy najpierw przytrzymać je ręką, a następnie popchnąć. Podobnie sprawa miała się ze wszelakimi zagadkami środowiskowymi, zmuszającymi do rozmontowywania, bądź budowania konstrukcji z dostępnych przedmiotów, a nawet z walką, w której wykorzystywało się to, co akurat było pod ręką. Wraz ze sztuczną inteligencją przeciwników reagującą na światło i dźwięk, wymuszało to na graczach ostrożne, oparte na unikaniu wrogów podejście **i kreowało przyjemnie intensywną atmosferę ciągłego zagrożenia**. Nie bez znaczenia pozostawała też fabuła, której osadzenie w środku tajemniczego kompleksu badawczego na mroźnej Grenlandii jedynie przydawało produkcji nastroju izolacji i osaczenia. Przy wtórze umiarkowanie

Pathos-II w całej okazałości – majestat i mrok w jednym.

(*) Frictional Games to żadni mugole, tylko fanatycy horrorów czystej krwi: nazwa ich autorskiego silnika to inicjały „Samotnika z Providence", Howarda Phillipsa Lovecrafta.



Design biomechanicznych hybryd z Somy potrafił zrobić spore wrażenie.



To jedno z tego typu spotkań w Amnesii, które wywoływały chwilowe zatrzymanie akcji serca.

pochlebnych recenzji, Penumbra: Przebudzenie zagnieździła się w umysłach odbiorców na tyle, by Szwedzi postanowili uczynić ją pierwszą odsłoną całej trylogii. Wtedy jednak zaczęły się komplikacje.

Choć sami nie lubią szczegółowo rozprawiać na ten temat, developerzy musieli zmierzyć się z dwoma problemami. W pierwszej kolejności poszło o zasoby ludzkie – jako niezależne studio opierające sporą część zadań na pracujących w wolnym czasie studentach, Frictional Games z nagła stanęło przed brakiem rąk do pracy. Jakby tego było mało, wyczerpywały się również zdobyte ze sprzedaży pierwszej części finanse. Jak wspomina w wywiadach Thomas Grip, ówczesny wydawca Lexicon Entertainment okazał się nierzetelny na tyle, by programiści stracili nawet 2/3 gwarantowanych dochodów. Gdy zagrożenie zatrzymania prac w połowie drogi stało się realne, jasne było, że czas na zmiany.

Szwedzcy mistrzowie horroru.

Z pomocą przyszło doświadczone Paradox Interactive i tylko dzięki zastrzykowi gotówki z tego źródła, produkcję ostatecznie udało się dokończyć. Nie obyło się jednak bez wyrzeczeń ze strony Szwedów: kolejne dwie części ostatecznie wydano jako jedną, zatytułowaną **Penumbra: Czarna Plaga** 12 marca 2008 roku. Pod względem rozgrywki gra stanowiła twórcze rozwinięcie pierwowzoru, dodatkowo usprawnione dzięki feedbackowi ze strony fanów: jeszcze większy nacisk położono na fizykę, wyeliminowano większość irytujących walk i urozmaicono opierający się dotąd na porozrzucanych tu i ówdzie notatkach sposób zdobywania informacji o historii. Niespełna pół roku później sequel otrzymał również dodatek Requiem spinający niedopowiedziane dotąd fabularne wątki.

Rozdział pod tytułem Penumbra został tym samym definitywnie zakończony, a gdy dochód ze sprzedaży pakietu Humble Indie Bundle, w skład którego wchodził pierwowzór, przekroczył milion dolarów, kod źródłowy produkcji został udostępniony za darmo w sieci. Wygenerowane zyski spowodowały, że developerzy zyskali więcej swobody przy pracy nad przyszłym klejnotem koronnym swego portfolio.

Strach się bać

Prace nad uznawaną z jeden z najlepszych interaktywnych horrorów wszechczasów, **Amnesią: Mrocznym Obłędem,** ruszyły tak naprawdę równolegle do szlifów Czarnej Plagi i, jak mówią sami zainteresowani, trwały równe trzy lata. W toku samej produkcji gry obyło się tym razem bez wyzwań większych niż konieczność efektywnego zarządzania ledwie kilkuosobowym zespołem. Inaczej sprawa miała się już z przypadającą na 8 września 2010 roku premierą, która odbyła się w cieniu afery związanej z wyciekiem wersji recenzenckiej do sieci. Dla niezależnego studia, które początkowo zrezygnowało z usług zewnętrznych wydawców, skutki mogły okazać się katastrofalne – na szczęście jednak szybko okazało się, że Amnesia potrafi obronić się sama.

A wcale nie musiało tak być – choć dziś trudno wyobrazić sobie ją w innej formie, pierwotna koncepcja nieustannie ewoluowała, by od nastawionej na akcję horrorowej wersji Super Mario (!) skończyć na produkcji eksplorującej granice zła tkwiącego w człowieku. Amnesia korzystała z udoskonalonego względem poprzednika, autorskiego HPL Engine 2, bez bardziej znaczących zmian

Filmowy marketing

Na promocję Somy złożyły się nie tylko gameplaye, a również pełniące poniekąd rolę prequeli kilkuminutowe shorty z aktorami. Wszystkie możecie znaleźć na jutubowym kanale frictionalgames.

w stosunku do poprzednich gier studia pozostał zatem element wykorzystania fizyki w zagadkach środowiskowych. Produkt końcowy miał też kilka innych, zupełnie nowych mechanizmów.

Najważniejszym z nich pozostawał strach kierowanej przez nas postaci przed ciemnością. Zbyt długie przebywanie w mroku narażało naszego bohatera na utratę poczytalności, co oprócz halucynacji i częściowo ograniczonej mobilności zwiększało też zainteresowanie wszelkiego rodzaju monstrów.

Na szczęście w tym wypadku Frictional Games nie zostawiało nas na pastwę losu i nieść płomień nadziei mogliśmy choćby dzięki lampie naftowej. To jednak jedyne, co mogliśmy zrobić, stając naprzeciw wałęsających się wokół potworności – **w odróżnieniu od Penumbry o walce nie było tu mowy**. Do wyboru mieliśmy tylko dwa wyjścia: ucieczkę, bądź próbę barykadowania się w pomieszczeniach. Żadne nie gwarantowało jednak stuprocentowych szans powodzenia.

Nie samymi spotkaniami z monstrami jednak Amnesia straszyła najbardziej, a raczej tym czego zobaczyć nie mogliśmy. Powolny start i eksploracja poprzetykana pojedynczymi symptomami zwiastującymi, że przed nami znajduje się coś niepokojącego, były zamierzone. Jak podkreślał Thomas Grip w wywiadach: – *„gdy gracze nie są skoncentrowani na konkretnych zadaniach, mają czas żeby myśleć”.* A było o czym, bo sama fabuła, choć niewątpliwie stanowiąca centralny punkt rozgrywki, jawiła się jako wyjątkowo enigmatyczna. Kapitalnym zagraniem okazało się przeniesienie akcji poza czasy współczesne, do 1839 roku, a przeszłość pozbawionego pamięci bohatera budzącego się pośrodku ponurego zamczyska zmuszała nas do nieustannego zwracania uwagi na detale przedstawianej historii.

Wszystko to razem sumowało się do produkcji kompletnej – dokładnie takiej, jaką **serwis Kotaku mógł umieścić w 2015 roku na drugim miejscu (a po wypadnięciu P.T. – pierwszym) listy najlepszych growych horrorów wszechczasów** i dokładnie taką, która mogła zgarnąć wyróżnienia w kategorii audio i zastosowanej technologii na Independent Games Festival w 2011 roku.

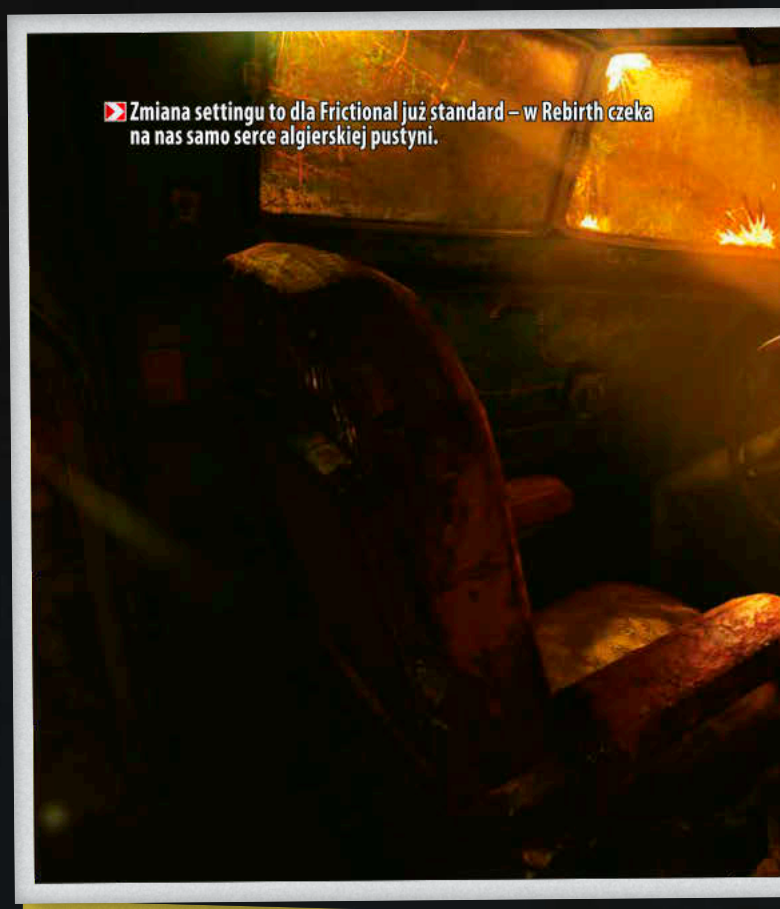
Obok branżowych nagród Amnesia znalazła też drogę do portfeli graczy – już w ciągu dwóch lat zainwestowany w nią budżet na poziomie 360 tysięcy dolarów zdążył zwrócić się twórcom dziesięciokrotnie. Nic dziwnego zatem, że po tak oszałamiającym sukcesie, programiści otwarcie przyznawali, że zwyczajnie boją się zabrać za kontynuację. Ostatecznie do prac nad sequelem zaprzęgnięte zostało znane już z Death Esther Chinese Room, a samo Frictional, oprócz pełnienia roli wydawcy i organu doradczego co do filozofii straszenia, mogło skoncentrować się na kolejnej wyprawie... tym razem na samo dno Oceanu Atlantyckiego.

Otchłań i horror egzystencji

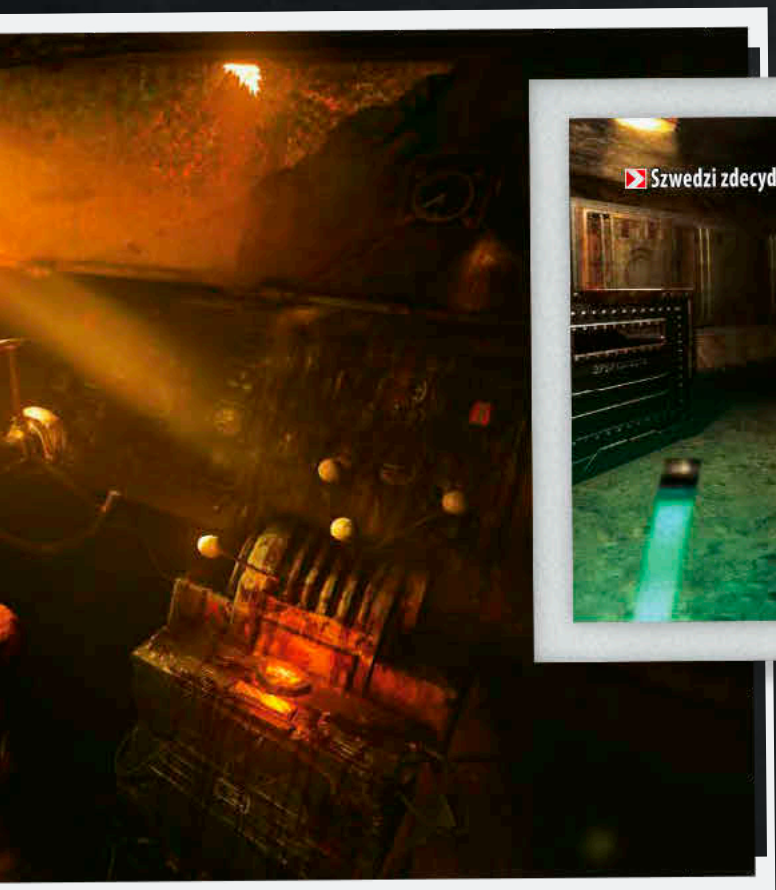
Podczas gdy wydana w 2013 roku **Amnesia: A Machine for Pigs** wywoływała wśród odbiorców raczej jęki rozczarowania niż zachwytu, Frictional Games w znanym sobie stylu całkowicie zmieniło kierunek i postanowiło odcisnąć ślad na rasowym horrorze science fiction. Decyzja o tym, by akcję nowej produkcji umieścić głęboko pod powierzchnią wody zapadła, jak sami określają, „zupełnie spontanicznie” i była „czymś, co od dawna chcieli zrobić”. O ile już pełen biomechanicznych hybryd pierwszy gameplay z 2013 roku udowodnił, że nie były to jedynie marketingowe slogany, mało kto spodziewał się jednak w jakim kierunku wyewoluuje pomysł na scenariusz. A ten śmiało określić można najambitniejszym w historii studia. Transhumanizm, rozważania nad istotą człowieczeństwa, transfer umysłu do postaci cyfrowej, sztuczna inteligencja – wszystko to i wiele innych znalazło się w pakiecie, szybko zdzierając z gry łatkę „podwodnego Obcego”. Kiedy więc **Soma** zadebiutowała 22 września 2015 roku na komputerach i PS4, nie zabrakło zachwytów na złożonością fabuły i sposobem jej przedstawienia.

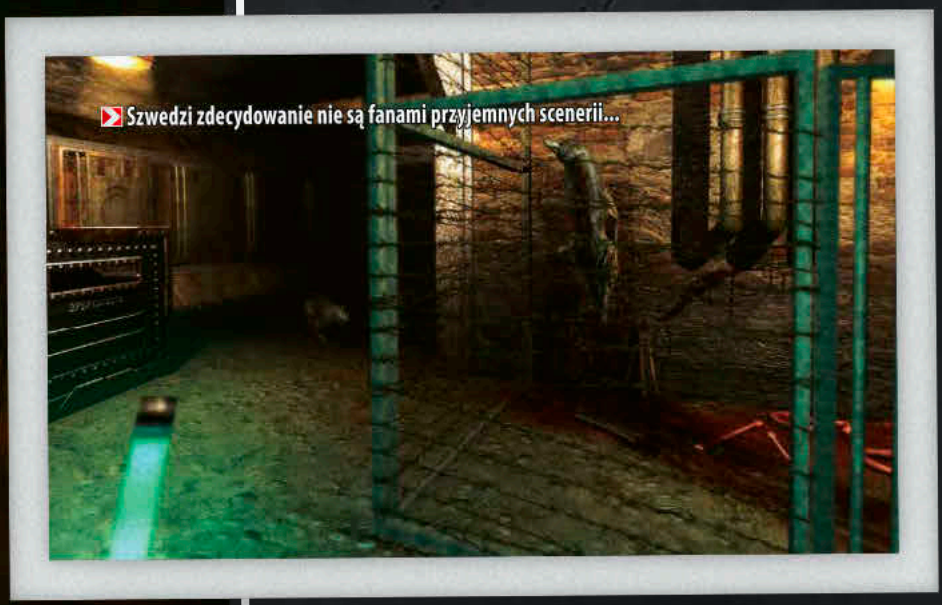
Metodyczne wprowadzanie nas w sytuację, w jakiej znalazł się bohater całego zamieszania, oparto przede wszystkim na decyzjach, jakie podejmowaliśmy w toku rozgrywki, a walające się zazwyczaj po lokacjach zapiski w dużej mierze zastąpiono konwersacjami dwójki głównych bohaterów. W połączeniu z niezwykłym miejscem akcji dało to piorunujący efekt – im głębiej wraz z Simonem schodziliśmy w oceaniczne ciemności, tym bardziej uderzało nas, że **to nie napotykane z rzadka monstra mają napędzić nam strachu, ale raczej refleksja nad świadomością i celem naszego istnienia**.

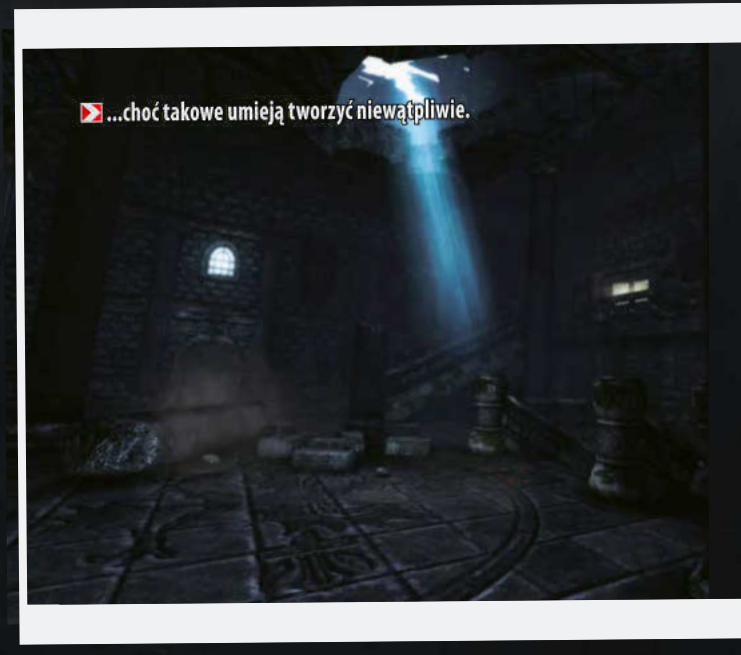
O ile warstwa fabularna nie mogła budzić zastrzeżeń, szybko okazało

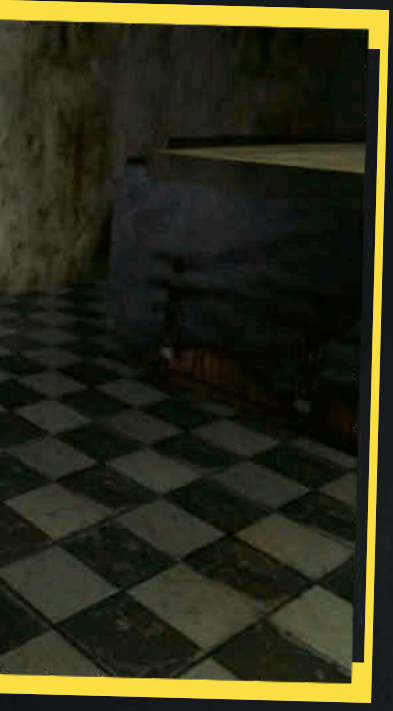

Zmiana settingu to dla Frictional już standard – w Rebirth czeka na nas samo serce algierskiej pustyni.

Czas brać nogi za pas... albo chwytać improwizowaną broń.




Szwedzi zdecydowanie nie są fanami przyjemnych scenerii...


...choć takowe umieją tworzyć niewątpliwie.



się, że sama mechanika rozgrywki, w stosunku do Amnesii rozwinęła się znacznie mniej. Nasz bohater po raz kolejny mógł jedynie salwować się ucieczką lub ukrywać, a mimo że trzecia iteracja HPL Engine generowała wyjątkowo sugestywne krajobrazy, gdzieś zapodziały się charakterystyczne elementy związane z fizyką świata gry. Najwięcej krytyki zebrały konfrontacje z przeciwnikami, które stanowiły raczej irytujące przeszkody na drodze do czerpania pełnych wrażeń z historii niż kulminacyjne punkty budowanego z mozołem napięcia. Nieco gorzej niż planowano przebiegała również sprzedaż – ta dopiero po roku, gdy liczba sprzedanych egzemplarzy przekroczyła 450 tysięcy, zapewniła zwrot poniesionych w toku produkcji kosztów.

Ostatecznie jednak uzyskany profit pozwolił Frictional w styczniu 2017 roku przenieść kwaterę główną z Helsingborga do nowego biura w Malmö. Łącznie ze stażystami pracuje tam obecnie niewiele ponad połowa z 25 osobowego zespołu, podzielona między dwa projekty.

Wszystkie jutra

Z perspektywy czasu trudno nie uznać zatem Somy za w pełni uzasadniony artystyczny i komercyjny sukces, a zarazem dowód na to, że Frictional Games potrafi odnaleźć się na każdym związanym z elektroniczną grozą terytorium. Mimo tego, developerzy doskonale zdają sobie sprawę z potęgi marki jaką stała się Amnesia i po latach względnej ciszy, to właśnie ją w pierwszej kolejności zamierzają rozwijać.

Nadchodzący wielkimi krokami bezpośredni sequel Mrocznego Obłędu o podtytule **Rebirth** to, tradycyjnie, wciąż spora enigma. Jak dotąd wiemy tyle, że akcja rozpocznie się w samym sercu algierskiej pustyni, a nam przyjdzie się zapoznać z losami niejakiej Tasi Trianon która nie ma pojęcia, jak się w owym nieprzystępnym miejscu znalazła. Jak obiecują twórcy, zanim się tego dowiemy, ma nas czekać podróż zahaczająca o „przerażenie, rozpacz i granice ludzkiej wytrwałości".

Wygląda więc na to, że konsekwentnie obrana ścieżka przynosi Szwedom coraz bardziej konkretne owoce. **Mając na horyzoncie kolejne produkcje studia, możemy więc spoglądać w przyszłość z nadzieją... i sparaliżowani strachem.** I jak się zdaje, Frictional Games dokładnie do takiego miejsca chciało nas doprowadzić od początku swej działalności. W końcu nie bez przyczyny zostaje się specjalistą od straszenia, prawda? |CDA|

UWAGA, TEKST MOŻE ZAWIERAĆ ŚLADOWE ILOŚCI SPOILERÓW. BEZ DODATKU ORZECHÓW.

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

GDY PRZESTAŁO BYĆ WESOŁO

Głosi herezje i psoci po Terminie: **Aleksander Sadowski**

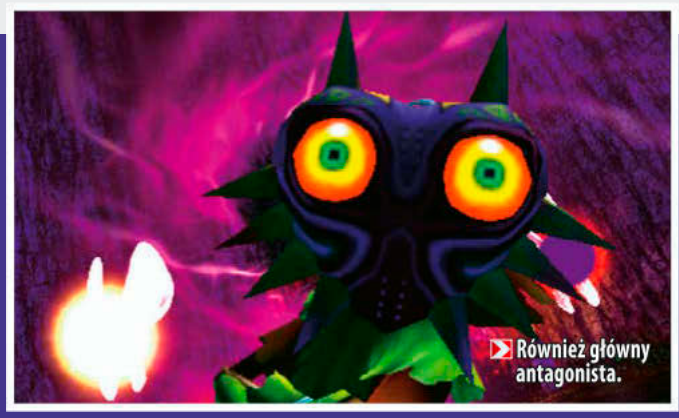
Hej, posłuchaj!

Rok 1986 był to dziwny rok. Kisielice uzyskały prawa miejskie, zaś na japońskim rynku gier ukazała się pierwsza część z serii The Legend of Zelda. W produkcji utrzymanej w klimatach high fantasy wcielaliśmy się w chłopca imieniem Link, który musiał uratować władczynię bajkowej krainy Hyrule – księżniczkę Zeldę – z rąk złowieszczej, antropomorficznej świni, Ganona. Wraz z bohaterem gry przemierzaliśmy tajemnicze lasy i złowieszcze lochy, w poszukiwaniu cennych artefaktów, pomocnych w przerobieniu naszego arcywroga na wieprzowe zrazy. Rozwiązywaliśmy łatwe zagadki (tu pociągnij, tam wysadź a gdzie indziej poszukaj klucza) i z błyskiem w oku szatkowaliśmy mrowie przedziwnych przeciwników.

DZISIAJ JUŻ TAKICH ZELD NIE (Z)ROBIĄ.

Panteon osobliwości i najlepsza melodia w grze.

Główny antagonista.



Gdzie Ben tonie w makaronie?

Z Maską Majory jest związana creepypasta BEN Drowned, której autor, Alex Hall, opisuje kontakt z nawiedzonym egzemplarzem gry, należącym niegdyś do chłopca imieniem Ben. Chłopiec zmarł, ale pozostawił po sobie opętany zapis gry. A we wszystko jest zamieszany przerażający staruch. „Potwierdzona" licznymi dowodami w postaci filmików z rozgrywki, stanowi jedną z najlepszych tworów tego gatunku.

Kilkanaście lat później branża z wielką ekscytacją przyjęła kolejne odsłony cyklu – Ocarina of Time oraz jej bezpośredni sequel, Majora's Mask. O ile „(o)Karyna czasu" trzymała się mocno łagodnych klimatów pierwowzoru, o tyle obchodząca w tym roku swoje XX-lecie, baśniowa Majora's Mask wnosiła do opowieści mroczny, niepokojący i złowrogi ton. Szczególnie jeśli spojrzymy na kreację głównego antagonisty. Jest nim niemalże pozbawiony twarzy skrzat o tajemniczym imieniu Skull Kid, którego psotna natura, tragiczna historia, samotność i obłęd doprowadzają do wydarzeń siejących strach i śmierć wśród mieszkańców majorowej krainy Termina. Za sprawą niewinnej psoty, będąc pod działaniem tytułowej maski, Skull Kid zsyła na świat groteskowo wyszczerzony księżyc. Twórcy dają nam tylko trzy growe dni, aby przywrócić wszystko do normy.

Co ciekawe, Skull Kid nie jest takim czystym wcieleniem zła jak Ganon czy Bowser z Królestwa Grzybów. Tragizm tej postaci wynika z faktu, iż łatwo uległ wewnętrznemu zepsuciu (zmieniając całkowicie swój charakter), a następnie oszalał w poczuciu samotności i odtrącenia. W chwili, gdy poznajemy złośliwego skrzata, jest on już opętany przez tytułową maskę – diaboliczny artefakt skradziony tajemniczemu Sprzedawcy Masek(*). W ramach psoty chochlik zabija naszego konia oraz wciska nas w formę pozbawionego duszy drewnianego chłopca(**). Makabra w imię żartu? Antropologia stworzyła określenie archetypu bohatera takiego jak on – trickster, czyli postaci mającej w nosie panujący ład i zasady. Stał się tym samym jednym z najlepiej nakreślonych psychologicznie i kulturowo przeciwników w branży gier wideo. Ale po kolei.

Link po drugiej stronie lustra

Niedługo po premierze Ocarina of Time, supermózg zainstalowany w ciele Shigeru Miyamoto(***) zaczął planować wydanie wznowienia gry na przystawkę Nintendo 64DD, ulepszonego jedynie o dodatkowe lochy. Napotkał jednak opór ze strony producenta serii – Eiji Aonumy, który marzył o całkowicie nowym, oddzielnym produkcie. Miyamoto przystał na tę prośbę, lecz postawił warunek: macie tylko rok na zrobienie całej gry. Czasowe ograniczenia sprawiły, że wiele elementów z poprzedniej części trafiło tu nieznacznie zmienionych, podrasowanych lub zremiksowanych. Słychać to np. w ścieżce dźwiękowej, a widać w oprawie. Czy to źle? Moim zdaniem dodało to tylko dodatkowej głębi do tej bezdennej studni dziwactwa i surrealizmu.

Recykling dotknął na przykład przezabarwną grupę enpeców, których klony z Ocarina of Time możemy spotkać w Terminie. „Pomysły się skończyły?", zapyta jeden gracz. „Świetne rozwiązanie, dodające szczyptę oniryzmu do tej wspaniałej gry!", powie drugi. Uczucie déjà vu, w chwili gdy mijamy listonosza czy szalonego kataryniarza sprawia, że mamy wrażenie obcowania z lustrzanym odbiciem świata znanego nam z poprzedniej odsłony. Czy miejsce, do którego trafiliśmy, jest prawdziwe? Czy jest to może mara senna będąca efektem ubocznym po upadku z konia? A może w chwili, gdy dzieje się akcja gry, Link jest martwy i to co oglądamy na ekranie konsoli, jest swoistym limbo? +2 do klimatu!

To nie jest ta wesoła Zelda, której szukacie.

Jest pewien element tej gry, który wpłynął na taki odbiór artystyczny i przy którym warto przystanąć nieco dłużej. W tym całym bałaganie olbrzymią rolę odgrywa muzyka, która wielokrotnie potęguje uczucie strachu czy niepokoju. Nadworny koncertmistrz Nintendo – Kōji Kondō po raz kolejny dał życie wspaniałej ścieżce dźwiękowej, w której możemy usłyszeć zarówno zupełnie nowe kompozycje jak i powracające motywy. Chociaż tym razem nieco przemielone, skwaśniałe i zgniłe – idealnie dostosowane do świata przedstawionego w krzywym zwierciadle.

Po raz pierwszy mamy do czynienia z poważną i dojrzałą odsłoną cyklu. Zwątpienie, choroby psychiczne, samobójstwa, rozprzestrzeniająca się panika przed nieznanym czy strach wobec śmierci (tzw. pięć faz żałoby wg Elisabeth Kübler-Ross) – wszyscy tu są! **Żadna z gier cukierkowego Nintendo do tej pory nie odważyła się na przedstawienie tak dorosłych tematów.** Na odległość łokcia może się do niej zbliżać jedynie późniejsza odsłona serii, Twilight Princess, w której – skądinąd – Skull Kid też się pojawia.

A co z mnogością interpretacji? Albo wieloma innowacyjnymi rozwiązaniami? Bo co, jeśli za głównego antagonistę uznamy nie psotnego chochlika, ale zbliżający nas ku zagładzie Księżyc? Rewolucja! Bowiem w odróżnieniu od większości produkcji, gdzie największego przeciwnika spotykamy pod koniec rozgrywki, tutaj towarzyszy on nam przez cały czas, zawieszony upiornie na niebie i spoglądający na gracza swoimi wytrzeszczonymi oczami.

A może bohaterów jest dwóch i mamy do czynienia z typowym rozkładem na postać mózg i postać mięśnie? Albo trzech, bo bez Skull Kida nie ma Maski, bez Maski nie ma Księżyca, a bez Księżyca nie ma... Linka?! (****) Zaraz, czterech?! Rachunek proszę!

Ostatecznie to **doskonałe połączenie mrocznej baśni z różnorodnością zakręconych bohaterów, na których z zazdrością powinien zerkać sam David Lynch.** A wszystko to opakowane w świetną (jak na tamte czasy) oprawę graficzną i jeszcze lepszy dźwięk. Przesypane szczyptą dziwaczności i groteski. Tak, patrzę na ciebie ostateczna walko z Maską tańczącą moonwalk, która przebiega w rytmie głupkowatej, cyrkowej muzyki i odgłosu gdaczących kurczaków.

Kocham tę część! Nieco zapomniana i notorycznie pomijana, stanowi diament i punkt zwrotny w utartym już zeldowym schemacie – idź, zabij Świnię, uratuj Księżniczkę i ciesz się z bycia w nieskończonym friendzone do czasu, aż znowu będzie cię potrzebować.

Dzisiaj już takich Zeld nie (z)robią...? (patrz Ramka II). A jak wy spędzilibyście swoje ostatnie trzy dni życia?(*****) **|CDA|**

Wyziew Majora

Podczas zeszłorocznych targów E3, Nintendo lakonicznie zapowiedziało sequel Breath of the Wild, który wg wstępnych informacji, ma być tym, czym była Majora dla Okaryny – odwróceniem uwagi w stronę mrocznej i dojrzalszej opowieści. Trwający niecałe półtorej minuty teaser zdaje się potwierdzać te słuchy, dając tym samym nadzieję na grę roku 202X.

(*) Fantastycznie przedstawia te wydarzenia krótki fanowski filmik: bit.ly/3cgmaqK
*(**) **Spoiler!** Pierwotny „mieszkaniec" tego korpusu ginie bezpowrotnie, o czym dowiadujemy się w napisach końcowych, gdzie wszyscy się radują a w tle gra wesoła muzyka. Serio, Nintendo?!*
(***) Pomysłodawcy serii, na którym wzorowana była postać niepokojącego sprzedawcy masek.
(****) Istnieją fanowskie teorie, wg których to jaźń Linka, nie Skull Kida, wytworzyła magiczną Terminę i jej astralne zagrożenie.
(*****) Kto by się spodziewał egzystencjalnych pytań po grze, w której biegamy elfikiem w zielonym kubraczku, raz po raz padającego ofiarą nalotu wściekłych kurczaków?

Gejming
prawilna burza w szklance wody

Jest zdegustowany tym wszystkim: **Smuggler**

Patrząc na liczbę wpisów i włożonych w nie emocji, dla polskich graczy największym branżowym wydarzeniem tego półrocza nie była premiera TLoU 2, czy prezentacja nowej konsoli Sony, ale... modyfikacja logo CDP Red.

Koniec świata, koniec świata! Oto czerwony feniks Redów został ubogacony o złowrogą tęczę. To, co nastąpiło po jego prezentacji, da się opisać słowami, choć niekoniecznie polskimi. W angielskim dobrze owe wydarzenia oddaje fraza *„shit hit the fan"*, a Rosjanie mają na takie sytuacje powiedzonko *„i smieszno, i straszno"*. Takiej erupcji bardzo spolaryzowanych opinii i nacechowanych najrozmaitszymi – zwykle silnymi – emocjami postów nie pamiętam od dawna.

Przedstawmy rację obu stron. Ci, którym ta zmiana się spodobała, argumentowali, że CDP Red w ten sposób moralnie wspiera społeczność, która generalnie lekko nie ma, a już w Polsce ma ostatnimi czasy mocno przechlapane. Cóż, w kraju, w którym politycy rządzącej koalicji otwartym tekstem nadają przekazy typu, cytuję: *„(…)skończmy słuchać tych idiotyzmów o jakichś prawach człowieka, czy jakiejś równości. Ci ludzie nie są równi ludziom normalnym!"* (*) bycie „kochającym inaczej" jest niewątpliwie stresujące. Oględnie mówiąc. I każde wsparcie jest tu przyjmowane z wdzięcznością.

Generalnie zresztą CDP Red zawsze stał po stronie prześladowanych mniejszości. W końcu cała opowieść o wiedźminie (i książkowa, i gamingowa) to tak naprawdę historia o odmieńcu, któremu „prawdziwi, porządni ludzie" odmawiają człowieczeństwa i poddają ostracyzmowi, walczącego z segregacją, wykluczeniami i rasizmem. Książkowy Geralt odnosi przecież śmiertelną ranę, broniąc „nieludzi" przed pogromem urządzanym jak najbardziej „ludzki" motłoch. Bycie po stronie słabszych i gnębionych jest więc poniekąd wpisane w genotyp CDP Red.

A co mieli do powiedzenia antyfani tego logosa, pomijając rozmaite wulgaryzmy? Zarzuca się więc CDP Redowi, że **przestał być „apolityczny"**, co jest totalną brednią. Po pierwsze orientacja seksualna to nie jest polityka. To, że propagandyści wykorzystują społeczność LGBT w walce politycznej z przeciwnikami, nie zmienia tego faktu. Niektórym wszystko kojarzy się z dupą, innym z polityką, ale to nie znaczy, że tak jest naprawdę.

„Mieszanie polityki, ideologii i religii w świat gier to strzał w stopę" – brzmiał kolejny zarzut. Zaprawdę? Toż cały Wiedźmin na tym właśnie stoi. Usuńcie te elementy z fabuły... i zostaje dość banalna gra akcji. **„Geralt zabijał potwory, a nie je wspierał"** – lamentował w swym poście człowiek, który sam się określił jako „polska prawica", czego pozwolę sobie nie skomentować, bo i tak większość musiałaby być potem wykropkowana. (Polecam mu i jemu podobnym obejrzenie trailera „Killing Monsters" gwoli odświeżenia pamięci odnośnie motywacji Geralta). **Twierdzi się też, że Redami kieruje „ślepa poprawność polityczna" i koniunkturalizm.**

I tu uwaga, z tym ostatnim – zarzutem koniunkturalizmu – ja się akurat z grubsza zgadzam. Może nie zauważyliście, panowie marudy, ale CDP Red od dawna już wyrósł z krajowego ogródka. To firma, która zyski czerpie z dystrybucji swych gier na całym świecie. A Polska to obecnie dla niej tylko jedno z okienek w Excelu i to niezbyt duże (choć Redowie nigdy nie zapomnieli, skąd się wywodzą). **I jak każda duża korporacja dostosowuje się do globalnych trendów, czy nam się to podoba, czy nie.** Z marketingowego punktu widzenia taki logos daje obecnie – globalnie – spore bonusy do wizerunku. I dlatego się pojawił – na szeroko pojętym Zachodzie. Ale już w Rosji, gdzie prawo oficjalnie ściga „propagandę homoseksualizmu wśród nieletnich" (Przy czym co konkretnie jest ową propagandą, nie zdefiniowano. Bo po co, tak łatwiej „znaleźć paragraf" na kogoś.) oraz krajach bliskowschodnich, gdzie temat LGBT jest tabu – nie. Tak jest, tam nadal Redzi (oraz utęczowiona Bethesda) mają swe stare logo. Tak to wygląda.

Zacytuję wypowiedź forumowicza z Wykopu, która podsumowuje tych, co krzyczą „tęczowe logo, to żałosne!": *„To się nazywa marketing i nie ma w tym nic żałosnego. Żałosne to jest to, że barany myślą, że tęcza na jakimś profilu społecznościowym cokolwiek znaczy. Tam, gdzie się sprzedaje, znaczy „zysk" i jest, tam gdzie nie sprzedaje, po prostu jej nie ma"*.

Nie będę twierdził jednak, że jedynym powodem Redów jest tu cyniczna kalkulacja, bo wierzę też w szczerość ich intencji. Ale wszystkim, którzy z powodu zmiany logo histeryzują (*„Miałem wielki szacunek dla Redów, wielki szacunek. Teraz nie mam już nic"*; *„patrzyłem się 10 minut w to logo i płakałem"* itd. itd.), odwołują preordery, głoszą, że nigdy już nie zagrają w Wiedźmina (to na pewno Redami wstrząśnie!) itd. radzę, aby ochłonęli. Oraz przy okazji uzmysłowili sobie, że ich bunt w skali globalnej nic nie znaczy. NIC. Panowie i panie oburzeni, jesteście dla CDP tylko nieistotnym ułamkiem. Tym bardziej, że moi mili, kogo chcecie oszukać? Oczywiście, że 90% głośno deklarujących bojkot grę po cichu kupi, szczególnie jak będzie fajna promocja. **|CDA|**

PS Nawet wiedźmin nie walczył z potworami ze szlachetnych pobudek, a dlatego że to mu się zwyczajnie opłacało, bo tak zarabiał na życie. Co przecież w żaden sposób go w naszych oczach nie umniejsza, bo w sumie czynił tym dobro, czyż nie?

Feniksa widzę w tym tęczu! O tym jak niektórzy stracili cały szacunek dla CDP Red.

(*) Przeraża mnie, że takie słowa brzmią w kraju, którego mieszkańców jakieś 80 lat temu, en masse uznano za pozbawionych praw „podludzi", czego efektem były miliony ofiar... Niczego się nie nauczyliśmy?

Hic sunt dracones
krótko o mapach

Wybiera się za morze i wybrać się nie może: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Każda wielka przygoda rozpoczyna się od mapy, na której zaznaczony jest ostateczny cel podróży herosa. Tolkien powiedział, że kreowanie świata zaczynał od mapy, a dopiero potem tworzył historię, która do niej pasowała. Mapy są piękne, pożyteczne i należy je kochać i doceniać.

Ileż to razy podczas przemierzania Wybrzeża Mieczy patrzyłam tęsknym wzrokiem na Wrota Baldura, czekając aż fabuła ściągnie mnie pod ich bramy. Jakże często w Tamriel porzucałam przygodę, by zbadać zakątek w górach oznaczony szarą ikoną.

Praktycznie każda gra toczy się w przestrzeni, która wymaga wizualnego wyobrażenia w postaci mapy. Zwłaszcza w grach typu RPG z rozbudowanym światem, dwuwymiarowa wizualizacja terenu jest wręcz nieodzowna. Może mieć to związek z tym, że w grach nie mamy tak dobrej orientacji przestrzennej, nie wyczuwamy instynktownie kierunków. Ale przede wszystkim mamy do czynienia z wielkimi terytoriami, których nie da się zapamiętać. Poza tym mapy umożliwiają szybkie przemieszczanie się między lokacjami. Minimapa oraz jej większy odpowiednik są też konieczne do ustalenia priorytetów zadań.

Przede wszystkim, w grach RPG mapy służą do nawigacji. Pomagają w planowaniu przygody – na podstawie mapy możemy przewidzieć, jakie zagrożenia czekają na drodze do celu, albo czy nie opłaca się zboczyć i zawitać do przyjaznej osady.

„Lubię mapy, bo (...) rozpościerają mi na stole świat nie z tego świata”(*)

Poszczególne elementy gry mogą być surowe w formie, by nie przyćmiewać grafiki, ale mapy stanowią wyjątek. Często są to, oprócz interfejsu, główni reprezentanci stylu gry, nieraz w postaci fizycznej dodawane do specjalnych, kolekcjonerskich wersji. Począwszy od czcionki, poprzez legendę, różę wiatrów oraz barwy – to istne dzieła sztuki kartograficznej. Pięknie z ideą wirtualnych wycieczek w przeszłość grają mapy w serii Assassin's Creed. Są surowe i minimalistyczne, z czerwonymi znacznikami oznaczającymi cele misji, a mimo to bardzo jasne. Pomijam już podnoszoną kwestię wierności, z jaką twórcy serii odwzorowali faktycznie istniejące miasta. Zresztą w przypadku tej konkretnej serii obowiązuje określona przez Tolkiena zasada pierwszeństwa mapy przed fabułą. Kto zapyta się, kim będzie kolejny asasyn? Wszyscy chcą raczej wiedzieć, gdzie tym razem będzie mordować.

Przyjemne nie zawsze pożyteczne

Uroda ręcznie malowanych map nie zawsze idzie w parze z ich użytecznością. Mapa do Fallouta 76 zawiera wiele uroczych miniaturek pomników przyrody i ważnych budynków, ale zupełnie nie nadaje się do planowania trasy przemarszu. Brakuje w niej bowiem wyraźnego zaznaczenia różnicy w wysokości terenu. Często dopiero na miejscu okazuje się, że to, co wzięłam za łagodne wzgórze, jest w istocie klifem, niemożliwym do pokonania bez sprzętu do wspinaczki (a takowy nie został przez twórców przewidziany). Zupełnie inaczej jest w przypadku Metal Gear Solid: The Phantom Pain. Tam wnikliwa analiza mapy przed misją jest równie istotna co obserwacja tras przeciwników. Na mapie widać wyraźnie różnice w terenie, drogi i przesmyki między skałami. Wyglądem przypominają mapy satelitarne, na których da się dostrzec każdy większy głaz.

Ale rozległe płaskowyże, z rzadka tylko przecinane rzekami czy drogami nie wydają się takie trudne do odwzorowania na mapie jak miasta. Dlatego nie sposób nie wspomnieć o serii GTA, zwłaszcza o San Andres, w którym dostaliśmy do eksploracji cały wielki stan. Co więcej, mapę można było zmieniać, włączając różne filtry – coś, czego ze świecą szukać nawet w rozbudowanych strategiach.

Najpierw mapa, potem cały świat.

Byłam tu – Asia

Gry to podróż. Gry to poznawanie i podbijanie nowej przestrzeni. Gry to mobilność, jakiej często w prawdziwym życiu nie możemy doświadczyć. Mapy obrazują też swobodę przemieszczania się i graficznie odwzorowują postęp w grze. Z początku są to pustawe połacie ziemi, z zaznaczonymi największymi miastami i bezimiennymi wierzchołkami gór. Mapa zmienia się razem z bohaterem – obrasta w znaczenia, a ścieżka z ikonek pozwala prześledzić, którędy wiedzie przygoda. Stają się bogate w treść prawie tak samo mapy Martina Vargica. Dlatego tak cenię mapy interaktywne, zmieniające się z czasem, na których mogę nanieść własne uwagi. To ostatnie jest niezmiernie rzadkie i zazwyczaj pozwala mi się na wbicie jednej marnej szpilki. Miłą odmianą było Divinity: Original Sins, w którym mogłam postawić dowolną liczbę własnych znaczników, wraz z notatkami.

Mapy wnoszą magię tajemniczych zakątków, potrafią odciągnąć od zadania migającym w odległym krańcu świata znacznikiem „plotki o dziwnym potworze pustoszącym trakt”. To element budowania nastroju, sposób na zawładnięcie obcym światem. Lubię patrzeć na mapę po wielu godzinach spędzonych w Tamriel i szukać pustych miejsc, w których jeszcze mnie nie było. Lubię oceniać, jak wiele przestrzeni udało mi się zbadać. Kiedy patrzę na mapę upstrzoną znacznikami, czuję wyzwanie. Kiedy wyszarzone ikonki dostają swoje nazwy – staję się zdobywczynią. |CDA|

(*) „Mapa”, Wisława Szymborska

MAGAZYN

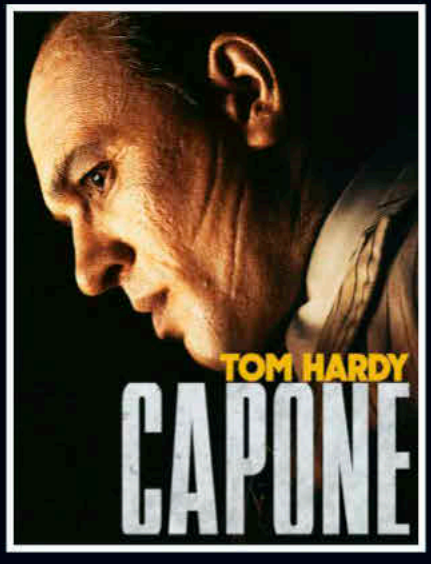
FILM

„CAPONE"

Historia najsłynniejszego gangstera XX wieku i Tom Hardy obsadzony w głównej roli. To nie mogło się nie udać, prawda? Ale jeśli Josh Trank (reżyser i scenarzysta), który koncertowo wyłożył się nawet na kinie superbohaterskim („Fantastyczna Czwórka" z 2015 roku, wciąż pamiętamy!), bierze się za bary z dramatem psychologicznym opowiadającym o tak barwnej i kontrowersyjnej postaci, spodziewać się można tylko jednego – tragedii. Niezamierzonej.

Scenariusz traktuje o ostatnich miesiącach króla przestępczego półświatka. Poznajemy go w momencie, gdy na skutek mocno posuniętej demencji Capone coraz bardziej traci kontakt z rzeczywistością. Hardy robi co może, by z tej scenariuszowej mielizny wycisnąć, ile się da, ale w tej roli jest wybitnie ciężkostrawny. Jego bohater nieustannie jęczy i rzęzi, wszędzie widzi spiskowców i rządowych agentów. Popada w coraz większy obłęd, gdy w jego zagubionym umyśle krwawe wspomnienia zlewają się z rzeczywistością. Niestety, odniosłem wrażenie, że to rola niekonsekwentna, momentami grana na pół gwizdka, kiedy indziej zaś karykaturalnie przerysowana.

Paradoksalnie Hardy jest najjaśniejszą stroną tego obrazu, a przyczepiłem się do niego tylko dlatego, że film w całości podporządkowano jednej tylko postaci. Pozostali aktorzy to przemykające w tle cienie, którym nigdy nie pozwala się wybrzmieć, mimo że zaangażowano tak doświadczone nazwiska jak Matt Dillon i Kyle MacLachlan. To po części wina scenariusza, który jest niemalże całkowicie pozbawiony mięsistej treści, czy jakichkolwiek zwrotów akcji. Historia wyłożona jest w sposób bełkotliwy i chaotyczny, przypominając momentami narkotyczny sen, w którym poszczególne sceny sprawiają wrażenie zlepionych na ślinę. Trank stworzył film niedopracowany i nudny. Powiedzieć, że nie wykorzystuje potencjału tej historii, to nic nie powiedzieć. ***[Siekiera]***



SERIAL

„TO NIE JEST OK"

To wcale nie wielka nowość, ale adaptowanie komiksów – zwłaszcza mniej znanych – na seriale to trend, który silnie odznaczył się w moich ostatnich odkryciach netfliksowych. Było tak z „Locke and Key", ale również „The End of the F***ing World". Autor tej ostatniej serii, Charles Forsman, popełnił kilka lat temu „I'm Not Okay With This", dosyć gorzką opowieść o dorastaniu piętnastoletniej Sydney w cieniu tragedii rodzinnej, problemów z własnym zdrowiem psychicznym i tajemniczych, niewyjaśnionych, niemal superbohaterskich mocy.

Twórcy serialu, siedmiu dwudziestokilkominutowych odcinków, wybrali nieco lżejsze (choć bynajmniej nie lekkie) podejście do opowieści – chociażby w sympatycznie zakręconej postaci Stana (grający go Wyatt Oleff znów partneruje grającej główną rolę Sophii Lillis – wcześniej widzieliśmy ich razem m.in. w obu częściach horroru „To"). Zdjęciowcy zaś i spece od wystroju wnętrz postarali się oddać beznadzieję i niewypowiedziane przygnębienie snujące się za Syd w brązowej, nawiązującej do estetyki małych miasteczek z lat 70. scenografii.

Całość opowieści, choć zahacza o mniejsze i większe szkolne dramaty nastolatków, owinięta jest wokół spektakularnego finału, którego przebłyski przewijają się zresztą wielokrotnie w drodze do ostatniego odcinka. Ten zaś zaskakuje zarówno czytelników pierwowzoru, jak i tych, który w całym tym przedsięwzięciu widzą nowy pomysł na to, jak opowiedzieć jeszcze raz Kingową „Carrie" – mnie zaś usatysfakcjonował na tyle, by wystawić serialowi ostrożną polecajkę. ***[enki]***

„SIŁY KOSMICZNE"

Podobno w Ameryce wszystko jest wielkie, wspaniałe i monumentalne. Temu zakorzenionemu w głowach wielu ludzi przekonaniu usilnie stara się zaprzeczyć generał Mark Naird, megaloman powołany przez ojczyznę do stworzenia tytułowej jednostki. Choć nazwa sugeruje podbijającą galaktykę armię, cóż... rzeczywistość nie zawsze jest kolorowa. To w rzeczywistości zbieranina głupców, którzy wykładają się na najprostszych rzeczach.

„Siły Kosmiczne" to klasyczna komedia pomyłek: małpy porywane przez chiński wywiad, nabyte masowo niedziałające skafandry, pomarańcze wysyłane na orbitę kosztem 10 tysięcy dolarów za sztukę, itp. To kopalnia dość specyficznego humoru, często (acz nie zawsze) mocno przestrzelonego i niewysokich lotów. Próba satyry na bezmyślną władzę i marnowanie publicznych pieniędzy, ostatecznie niestety płytka i jednowymiarowa. Całość zaczyna się obiecująco, cieszą świetne nazwiska w obsadzie, na liście płac między innymi John Malkovich, Steve Carrell czy Fred Willard. Szybko jednak okazuje się, że to serial jednej sztuczki, a nawet tak wytrawni aktorzy samą swoją obecnością nie umieją przykryć słabości skryptu. W połowie zacząłem nerwowo rozglądać się po pokoju, a do końca dotarłem już tylko siłą rozpędu. Ostatecznie nie ma tragedii, ale liczyłem na dużo więcej po tak silnej kampanii promocyjnej, ewentualnego ciągu dalszego już raczej nie włączę. ***[Otton]***

„KSIĄŻKA O ŚMIECIACH", STANISŁAW ŁUBIEŃSKI

Są wszędzie. W kosmosie, ziemi, wodach i powietrzu. Jako nano-, mikro-, makrocząsteczki i spore kawały. Flora, fauna i my, zaliczający się do niej ludzie, mamy ich fragmenty (widoczne i niezauważalne gołym okiem) w swoich organizmach. Są „tak bardzo wszędzie, że przestajemy je zauważać", czytamy na okładce „Książki o śmieciach" Stanisława Łubieńskiego wydawnictwa Agora.

W swym najnowszym zbiorze esejów poświęconym właśnie odpadom autor – ornitolog amator i ukrainista – z wielką trwogą, ale i wnikliwością przygląda się globalnie panującej kulturze throw away i temu jak modus operandi człowieka – niezależnie od długości i szerokości geograficznej – powoduje nieodwracalne zmiany w ekosystemach.

Włócząc się po lasach, plażach, łąkach, Łubieński zbiera łuski po śrucie, niedopałki, torby foliowe, zatłuszczony papier, szklane i plastikowe butelki i analizuje ich pochodzenie, przytacza szczegółowe „śmieciowe" statystyki. Zwraca również uwagę na ograniczenie konsumpcjonizmu, który w przypadku pralek, lodówek, telewizorów wiedzie już nie tyle do zaspokajania potrzeb, co sprowadza się do ciągłej wymiany sprzętu poprzedniej generacji na nowsze modele. Ale jest i słowo o recyklingu – autor osobiście udał się do paru firm, żeby prześledzić proces odbioru, sortowania i utylizowania odpadów komunalnych. Edukacyjny walor książki wydaje się wręcz oczywisty, gdyż jej lektura popycha czytelnika w stronę jak nie zero waste, to przynajmniej less waste. Weźmy sobie ją do poczytania na wakacje, a przede wszystkim do serca. ***[Chen Pi]***

„TRAGEDIA NA PRZEŁĘCZY DIATŁOWA. HISTORIA BEZ KOŃCA", ALICE LUGEN

W czasach zimnej wojny dziewięcioro młodych radzieckich turystów wyruszyło w Ural Północny. W tajemniczych okolicznościach zginęli wszyscy uczestnicy wyprawy na niewysoki szczyt Otorten. Mimo że minął szmat czasu, nocne wydarzenia z 1 na 2 lutego 1959 roku na wschodnim stoku góry Chołatczachl do dziś spędzają sen z powiek wielu historykom, dziennikarzom śledczym i przede wszystkim przyjaciołom i rodzinom ofiar wciąż niewyjaśnionej tragedii. Dość powiedzieć, że znalazła ona odbicie w popkulturze, m.in. w grze Kholat (czyli Chołat) – pierwszoosobowym survival horrorze, dreszczowcu „The Dyatlov Pass Incident" czy tchnącej patosem muzyce z albumu „Sorni Nai" doom metalowej grupy Kauan rodem z Czelabińska.

Książka to więc arcywciągająca, którą niemal połyka się na wdechu, co po czytelniku zauważą współmieszkańcy. To raz, a dwa, że jest melanżem wnikliwej kwerendy i tytanicznej pracy. Autor(ka) nie bawi się w przypuszczenia, sensacyjne spekulacje, spiskowe teorie, lecz buduje narrację na twardych dowodach, zdjęciach, protokołach sekcji zwłok, zapisach przesłuchań, dziennikach, odtajnionych (niestety, wciąż nie wszystkich) dokumentach i zderza ją z bezduszną sowiecką machiną urzędniczą.

Szczęśliwego zakończenia nie ma, ale lektura pozostawia wrażenie, jakby bohaterowie opowieści mieli jeszcze szansę zawrócić ze szlaku i ocaleć. Niestety. Pikanterii (jakby jej było mało) reportażowi śledczemu dodaje fakt, że nie wiadomo kto kryje się za pseudonimem Alice Lugen... ***[Chen Pi]***

„POMOCNIK KATA", MAREK KRAJEWSKI

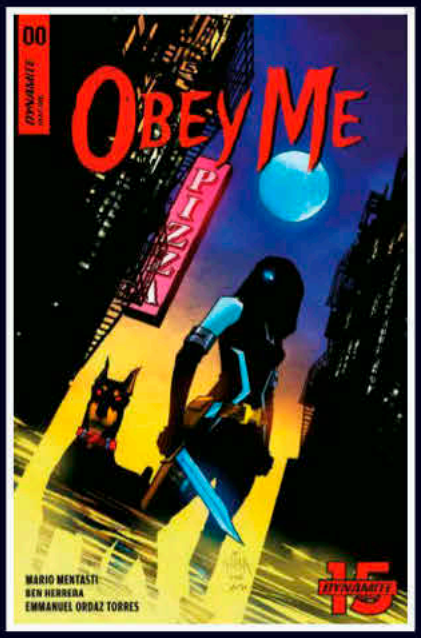
W swojej najnowszej powieści Marek Krajewski ponownie przenosi nas do Polski z okresu dwudziestolecia międzywojennego. Choć po latach zaborów udało się odzyskać wolność, ta nie jest nigdy dana na zawsze. W największych ośrodkach kultury takich jak Lwów czy Warszawa jest jak w wielokulturowym tyglu, w którym mieszają się Polacy, Rosjanie, Żydzi i inne nacje. Rosjanie, dodajmy, tęskniący za caratem oraz – dla odmiany – ci popierający nową, komunistyczną władzę.

Ponownie towarzyszymy Edwardowi Popielskiemu w jego szpiegowskiej misji, polegającej tym razem na wcieleniu się w korepetytora i podburzeniu młodego ucznia do zabójstwa ambasadora Wojkowa, stojącego dawniej za śmiercią cara. Choć Popielski jest początkowo tej misji niechętny, ostatecznie zgadza się na nią, wiedziony pobudkami osobistymi. Zabójstwo szybko uruchamia jednak lawinę niespodziewanych zdarzeń, a bohater dostrzega, że sam stał się obiektem manipulacji i szybko traci pewność, komu faktycznie może ufać.

„Pomocnika kata" czyta się przyjemnie, choć początkowo trudno się wgryźć przez poruszającą chyba nadmiernie wiele wątków narrację. Mocno zarysowany jest też temat pedofilii. Ponownie sporym atutem całości są doskonale zarysowane realia i topografia, a fabuła to w rzeczywistości wzbogacona fikcją wersja prawdziwej historii. Jeżeli lubicie klimaty szpiegowskie i chcecie dowiedzieć się czegoś o tamtych czasach, warto przeczytać. Wciąż jednak tęsknię za nieco bardziej „kryminalnym" obliczem autora. ***[Otton]***

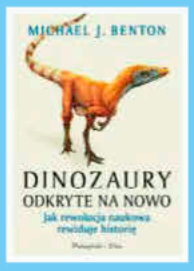
„OBEY ME", BEN HERRERA

W mieście spowitym w niegodziwości i spaczeniu na swojej drodze stają kobieta i pies. No, w porządku, nie pies, tylko Piekielny Ogar. Tak rozpoczyna się historia pełna brawurowych pokazów sił nadprzyrodzonych i umiejętnego władania różnego rodzaju bronią. Para bohaterów stawia czoła różnym potworom i dąży do rozwiązania zagwozdek z aniołami i demonami w tle. W poprzednim numerze CD-Action możecie poczytać o brawlerze, w którym Łowczyni Dusz Vanessa i Piekielny Ogar Monty walczą z nieczystymi siłami. Na kanwie tej właśnie gry powstał komiks o tym samym tytule. Jest on równie dobrym uzupełnieniem rozgrywki, co osobnym tworem – nie trzeba znać gry, aby płynnie przejść przez kolejne zeszyty, poznając bohaterów i rozgryzając z nimi kolejne zagadki. Artystą, który maczał palce w powstawaniu komiksu, jest znany fanom Marvela Ben Herrera. Od pierwszych plansz można zauważyć charakterystyczną kreskę – wyrazistą, acz oszczędną. Rysunki są jednakowoż dynamiczne i współgrają z tekstami, dobrze obrazując charakterki głównych bohaterów. A te, to istna uczta dla koneserów sarkastycznego humoru i inteligentnych ripost. Monty i Vanessa to bowiem zgrany zespół, ale zupełnie różne osobowości, więc często iskrzy między nimi. Choć osobiście preferuję inną ekspresję artystyczną w komiksach, to dobrze się bawiłam przy lekturze tego zeszytu. Dla komiksiarzy tytuł będzie przyjemnym zaskoczeniem, a może i zachętą do zagrania w Obey Me? ***[Cerebrum]***



✖ PREMIERY KSIĄŻEK

(POLECANKI SMUGGLERA)



✖ „Dinozaury odkryte na nowo. Jak rewolucja naukowa rewiduje historię", Michael J. Benton

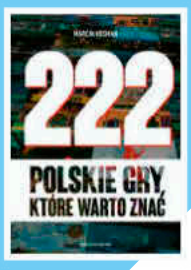
Jeśli interesujecie się dinozaurami – to pozycja wręcz obowiązkowa. Może być bolesna w lekturze, bo okazuje się, że bardzo wiele z tego, co mówiono nam przez lata, nie jest prawdą... Słynny brytyjski paleontolog Michael Benton relacjonuje w swojej książce najnowsze badania nad dinozaurami i zaskakujące wyniki tych dociekań. Napisane z pasją, czyta się jak kryminał!

✖ „Wiedźmin. Historia fenomenu", Adam Flamma

W końcu Geralt doczekał się biografii! Autor opisuje genezę fenomenu wiedźmina, odsłania kulisy powstawania opowiadań, powieści, komiksów, gier, filmu i seriali. W bogato ilustrowanej, zawierającej masę ciekawostek i nieznanych faktów książce znajduje się m.in. 17 wywiadów z twórcami (w tym z Andrzejem Sapkowskim, Bogusławem Polchem, Markiem Brodzkim, Jackiem Rozenkiem, Tomaszem Bagińskim i muzykami Percival Schuttenbach). Już w sprzedaży!

✖ „222 polskie gry, które warto znać", Marcin Kosman"

Kolejna książka Marcina Kosmana, pokazująca historię polskiego gamedevu. To przegląd ponad 200 gier stworzonych przez Polaków od wczesnych lat 80 po współczesność. 464 stron na dobrym papierze lub jako ebook. Warto! Już w sprzedaży.



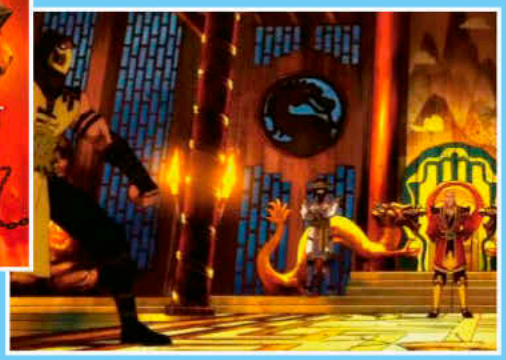
„AURIS", SEBASTIAN FITZEK, VINCENT KLIESC

„Auris" to pierwszy tom z nowej serii thrillerów „Jula i Hegel". W książce poruszane jest ciekawe zagadnienie: fonetyka sądowa. Rzadko spotykany w kulturze popularnej temat stał się podwaliną do zbudowania całego cyklu oscylującego wokół zagadnień z pogranicza kryminału, thrillera i sensacji. Główna bohaterka, podcasterka Jula Ansorge, wikła się w tajemniczą sprawę domniemanego morderstwa, którego sprawcą jest drugi bohater tego cyklu, słynny fonetyk sądowy, Matthias Hegel. To przyjemna odskocznia w kwestii fabuły od standardowo osadzanych w głównych rolach detektywów czy policjantów. Uznanie budzą kreacje obu tych postaci. Jula budzi dość skrajne emocje, bo choć jest postacią pozytywną, to nieustannie podkreślane negatywne cechy charakteru odstręczają od niej i odzierają z sympatii. Natomiast drugi bohater, który pomógł schwytać rzeszę niebezpiecznych kryminalistów, sam nagle oddaje się w ręce prawa, bez żadnych wyjaśnień biorąc na siebie winę za jedno z morderstw... ale to być może wyrachowany kłamca. Książka trzyma w napięciu, choć nie jest to majstersztyk. Zbyt często pojawia się wrażenie hiperbolizacji niektórych umiejętności Hegla oraz nagłe, dodatkowe fakty na zasadzie deus ex machina, które całkowicie zmieniają bieg wydarzeń. Niemniej samo wykorzystanie fonetyki sądowej jest pomysłem na tyle oryginalnym, że warto dać książce szansę. ***[Cerebrum]***

„MORTAL KOMBAT LEGENDS: SCORPION'S REVENGE"

Niech was nie zmyli lekka miejscami kreska – to animacja dla ludzi nawykłych do świata Mortal Kombat i chlustających tam fontann krwi. Fabuła z grubsza podąża wydarzeniami turnieju, opowiadana jest jednak w dużej mierze z perspektywy Scorpiona. Przez osiemdziesiąt minut dowiemy się, skąd u naszego bohatera wzięło się jego ogniste spojrzenie i dlaczego pała tak nieokiełznaną żądzą rozmrożenia Sub-Zero.

Nie zabrakło jednak również innych bohaterów, w tym fajnie sportretowanego duetu Sonii i Cage'a. Nie jest to Mortal Kombat w wersji kanonicznej – zakończenie i przebieg odbiegają od tego, co pamiętamy z gier. Ogląda się jednak naprawdę nieźle. Może i miejscami jest zbyt płytko i zbyt szybko, ale przecież to nigdy nie miało być ambitne kino. Bardziej już lekcja anatomii, bynajmniej nie doktora Tulpa. Tutaj bowiem sekcje odbywają się na żywo, a podczas nich można nacieszyć oko finisherami w konwencji x-ray. ***[Krigore]***



„UCIECZKA Z PRETORII"

Ucieczka z więzienia w RPA nie jest może tak spektakularna jak pierwszy sezon „Prison Break", ale nie można jej odmówić dramaturgii. Na korzyść debiutanckiego filmu Francisa Annana przemawia jeszcze jeden istotny szczegół – ta historia wydarzyła się naprawdę, choć momentami trudno w to uwierzyć. W 1978 roku Tim Jenkin (w tej roli Daniel Radcliffe) i Stephen Lee zostali skazani za działalność przeciwko apartheidowi. Ich przewinienie mogło wydawać się śmieszne, a kara niewspółmierna, ale pamiętajmy, że więźniów politycznych postrzegano jak terrorystów i traktowano z pełną surowością.

W świecie czarodziejów wystarczyłoby, by Potter użył zaklęcia Alohomora otwierającego wszystkie zamki, tu niestety ma pod górkę i musi improwizować. W tym jednak bohater jest naprawdę dobry. Zaczyna od drzwi własnej celi, a klucz konstruuje z kawałków drewna. Metodycznie, noc po nocy, Tim bada teren więzienia, poznaje zwyczaje strażników i przyszłą drogę ucieczki, „prześwietlając" kolejne zamki. Cała operacja zajmuje niespełna dwa lata. Nie ma tu żadnych podkopów i tym podobnych atrakcji. Misterny plan sprowadza się do dorobienia kluczy do wszystkich drzwi stojących na drodze do wolności. Wydawałoby się, że to niewiele, ale gdy uciekinierzy trafiają na ostatnią oporną przeszkodę, następnie w blasku dnia wychodzą na gwarną ulicę, udziela nam się bagaż tych samych emocji – oddychamy z ulgą, niedowierzając, że jednak się udało, i cieszymy jak dzieci. A gdy ekscytacja bierze górę, nie przeszkadzają nawet braki warsztatowe i niski budżet. ***[Siekiera]***

MUZYKA

„ZARAZA", KAZIK

Jeszcze nie zdążyła się dobrze rozgościć na sklepowych półkach, a już wydana na początku czerwca „Zaraza" pokryła się platyną. Bezdyskusyjnie do popularności najnowszej płyty Kazika przyczynił się dym – afera z usunięciem jego piosenki z listy przebojów „Trójki" spowodowała, że w cztery tygodnie po premierze wiadomy teledysk obejrzano/wysłuchano na YouTubie ponad 12 milinów razy.

Absolutnie nie oznacza to, że splendor na ten muzyczny „dziennik czasów zarazy", którego współtwórcą jest kompozytor i multiinstrumentalista Kultu Wojciech Jabłoński, spływa za sprawą radiowego skandalu. Zbiór piętnastu eklektycznych utworów w rozmaitych aranżacjach (walczyk „Kwarantanna", punkowy „Nie mam na nic czasu, bo oglądam seriale", doom metalowy „Gdy Chińczycy mówią Gan Pai" czy warszawska ballada dziadowska „Twój ból jest mniejszy niż mój") łączy jedno: spostrzegawczość Staszewskiego i jego talent w trafnym komentowaniu otaczającej jego i nas rzeczywistości.

Tylko jeden (ten właśnie!) utwór Kazik napisał ezopowym językiem, który w pozostałych kawałkach ustępuje dosadnemu, siermiężnemu i niemal łopatologicznemu przekazowi, choć nie ma w tym nic złego. Od lat przecież twórczość Kazika jako trybuna łączy odbiorców bardziej niż ich segreguje. Najnowsza produkcja jest na miarę krążka „12 groszy", który wydano niemal ćwierć wieku temu. Kazik znowu w świetnej formie! Szacuneczek. ***[Chen Pi]***

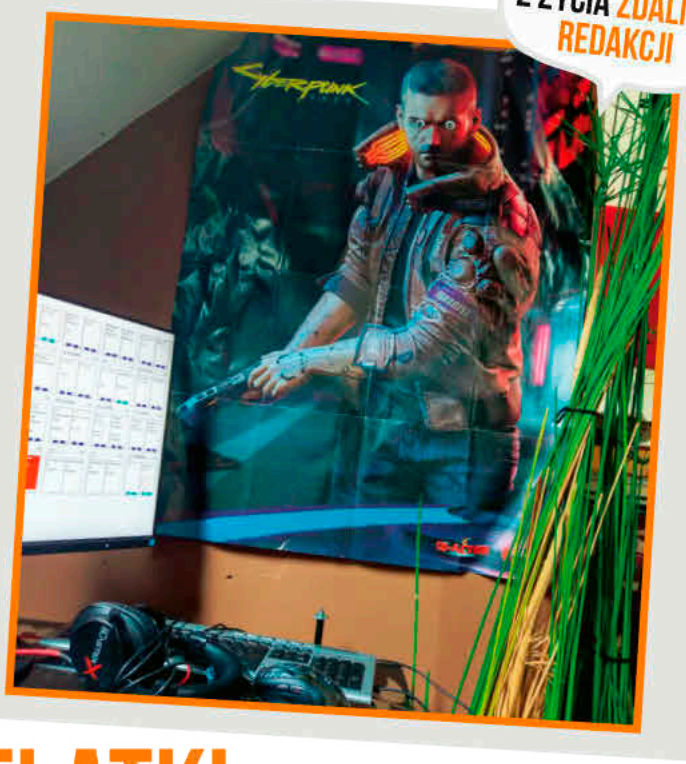
NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

JAK WYSZUKUJECIE CDA W GOOGLE?

kierunkowy niemcy
(Już niedługo nie będzie nam potrzebny...)
jak spalić kartę graficzną
(Odpalić Crysisa...)
objawy spalonej karty graficznej
(...trzeba było nie odpalać!)
Laptop sam poprawia słowa
(To niezbyt ładne zachowanie z jego strony.)
Gothic 3 tnie się na dobrym kompie
(Taka jego natura...)
Trzeba odpalać steam żeby pograć w gre
(Można odpalać Epic Games Store.)
newsy o grach
(Tak, to my!)
Średnia artmetyczna w c ++
(Jestem polonistą, nie artmetystą. I pewno nie średnim.)
Zdjęcia Crasha 1
(Bastian, to Ty?)

Z ŻYCIA ZDALNEJ REDAKCJI



NADGODZINY

PO WIĘCEJ WEJDŹ NA CDACTION.PL

NOTŁATKI

CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

Odwiedziny grobów zmarłych kolonistów podwyższają współczynnik radości.

Dodano zastanawiająco dużo toalet.

Myszy nie mogą już zespawnować się w piekle.

Nosorożce nie będą już przechodzić przez gracza.

Oglądanie zmarłych może przynosić wielkie nagrody.

Dinozaury nie mogą już konsumować piwa.

Naprawiono problemy z obracaniem się kamery po pośliźnięciu się na skórce od banana.

Nie można już prowadzić wymiany ze śpiącymi świniami.

Niemowlaki nie będą już wysyłać wiadomości z gratulacjami zamążpójścia czy zajścia w ciążę.

Martwi i osoby znajdujące się w więzieniu nie odbierają już telefonów.

Przeciwnicy nie będą już krzyczeć z bólu po trafieniu ich w głowę.

CD-ACTION
Z BEZPŁATNĄ DOSTAWĄ!

Możesz zamówić POJEDYNCZE WYDANIE CD-Action w cenie okładkowej, a my w trosce o Twój komfort i bezpieczeństwo zapewnimy darmową wysyłkę bezpośrednio pod wskazany adres!

Wybierz list ekonomiczny, koszt przesyłki pocztowej na terenie kraju ponosi Wydawnictwo! Zamów na **czytelnia.pl**

CD-ACTION E-WYDANIE!

Już teraz „CD-Action" dostępny w Twoim smartfonie albo na tablecie w cenie 10,99 zł!

Wejdź na **nexto.pl**, **e-kiosk.pl**, **egazety.pl**, kliknij w aktualny numer „CD-Action" i zamów e-wydanie!

nexto.PL e kiosk.PL e gazety.PL

Wysyłkę wydań pojedynczych realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej. Koszt dostawy listem ekonomicznym na terenie kraju ponosi wydawnictwo. W przypadku wysyłki poza granicę kraju do ceny czasopisma doliczamy opłatę pocztową zgodną z cennikiem Poczty Polskiej. Termin dostawy jest zgodny z regulaminem Poczty Polskiej. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego. W przypadku pytań lub reklamacji prosimy o kontakt e-mailowy: prenumerata@bauer.pl.)

Układa klocki: **Krigore**

Rozstrzał cenowy wśród podzespołów komputerowych sprawia, że składając peceta, możemy wydać stosunkowo niewielką kwotę, ale i pójść z torbami. Wszystko zależy od potrzeb i możliwości finansowych. Kupując sprzęt, trzeba jednak pamiętać o paru rzeczach. Szczególnie teraz.

Pecet do gier

Na rynku procesorów trochę się ostatnio dzieje – AMD dociska Intela, ten odpowiada nową serią procesorów. W praktyce jednak niewiele z tego wynika, no, przynajmniej w średnim segmencie, gdzie AMD króluje nie bez przyczyny. Układy te są tańsze od Inteli, lepiej radzą sobie np. z renderowaniem grafiki niż porównywalna cenowo konkurencja. A i w grach, choć w dalszym ciągu nie nokautują „niebieskich", stosunek wydajności do ceny platformy sprawia, że Intel ma teraz zdecydowanie gorszy okres. Cóż, obecnie AMD po prostu się opłaca. Tym bardziej, że cały czas mamy do czynienia z tą samą podstawką AM4 i na ogół, dysponując nieco nowszymi płytami, bez kłopotu przesiądziemy się na CPU ostatniej serii. Podobnie będzie sprawa wyglądać w drugiej połowie roku, kiedy pojawi się linia Ryzen 4000 – choć nie wszystkie istniejące modele „mobo" sprostają nadchodzącym procesorom, w wielu przypadkach nowej płyty głównej nie będzie trzeba kupować.

Przesiadka bez wymiany płyty głównej będzie możliwa również w przypadku Intela – co prawda ten producent platformy aktualizuje irytująco często i tak też się stało w przypadku ostatniej linii procesorów – wiadomo jednak, że nadchodzące układy (premiera najpewniej pod koniec roku) z obecnymi podstawkami LGA 1200 będą kompatybilne. Jest to o tyle istotne, że tegoroczne topowe procesory „niebieskich" wciąż są najlepsze do grania – tyle że trzeba za to słono zapłacić. Szczególnie już, gdy chcemy pobawić się w podkręcanie.

Karta graficzna

To niezbyt dobry moment na zmianę układu graficznego: jesteśmy u schyłku obecnej generacji, a jesień przyniesie premiery zarówno u Nvidii, jak i u AMD. Sprawią one, że te urządzenia, które teraz są w sprzedaży, najprawdopodobniej odczuwalnie staniejają. Jeśli ktoś chce nabyć układ z wyższej półki i cieszyć się topową wydajnością, to cóż – karta taka szybko się zestarzeje. Co zatem robić? Najlepszym wyjściem jest po prostu poczekać, na przykład, kupując komputer bez GPU. Ma to o tyle sens, że częstokroć przesiadamy się ze starszych maszyn – nie będzie więc problemem przełożenie wysłużonej już karty do nowego zestawu na te parę miesięcy. Inne wyjście to zakup modelu z obecnej generacji, by potem go sprzedać i na miejsce starszej dobrać premierową nowość. Trochę na tym stracimy – tym więcej, im droższy model wybierzemy, ale przestojów w graniu nie będzie, w ten sposób można też poczekać na stabilizację cen, by uniknąć początkowej drożyzny wynikającej z „podatku od nowości". Wasza decyzja – grunt, żeby mieć świadomość nadchodzących zmian.

RAM i SSD

W tym roku będzie miała miejsce również premiera konsol. Wiążą się z tym dwa aspekty: na pewno wzrosną wymagania względem pamięci RAM, a i prawdopodobnie szybkie dyski SSD staną się już standardem. Z tego względu obecnie polecamy 16 GB pamięci operacyjnej nawet do najtańszych zestawów. Również półprzewodnikowy dysk 500 GB powinien już być standardem.

Na kolejnych stronach przedstawiamy przykładowe zestawy – każdorazowo z krótkim omówieniem, które powinno rozjaśnić obraz poszczególnych konfiguracji.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Zestawy do 3500 zł

KONFIGURACJA

Płyta główna	ASRock B450M-HDV R4.0 AM4	265 zł
Procesor	AMD Ryzen 3 3200G Box	399 zł
Karta graficzna	brak	–
Pamięć RAM	2 x 8 GB G.Skill Aegis DDR4 3200 MHz CL16	305 zł
Dysk SSD	Kingston A2000 500 GB	312 zł
Dysk HDD	brak	–
Obudowa	SilentiumPC Armis AR1	110 zł
Zasilacz	SPC Vero L3 500 W	209 zł
Chłodzenie CPU	brak	–
cena		**1600 zł**

To podstawowy model peceta ze zintegrowaną grafiką. APU firmy AMD nie należy do mocnych, ale wystarczy do grania w mniej wymagające, popularne gry online. Teoretycznie moglibyśmy zainwestować w nieco mocniejszy model Ryzen 5 3400G – tyle że naszym zdaniem jest to nieopłacalne. Zapłacimy 300 zł więcej, a przyrost wydajności nie będzie spektakularny. Lepiej w takim wypadku dołożyć do kwoty omawianego tu zestawu niecałe 600 zł i w miejsce polecanego tu APU kupić procesor AMD Ryzen 3 1200 AF oraz kartę graficzną Radeon RX 570. Jeszcze słowo o pozostałych podzespołach. Niżej niż 16 GB RAM schodzić nie ma sensu, a kości, które znajdziemy w tabelce, są obecnie najtańsze na rynku wśród pamięci o takich parametrach. Trochę inaczej sprawa wygląda z dyskiem – tutaj co prawda znajdziemy tańsze urządzenia, ten jednak jest optymalny: oszczędzając, dostaniemy SSD o znacznie gorszych transferach. Obudowa to oczywiście kwestia gustu – dlatego wybraliśmy jeden dobry model dla wszystkich pecetów na tej stronie.

KONFIGURACJA

Płyta główna	ASRock B450M-HDV R4.0 AM4	265 zł
Procesor	AMD Ryzen 5 2600	570 zł
Karta graficzna	Gigabyte GeForce GTX 1650 Super Windforce 4GB OC	799 zł
Pamięć RAM	2 x 8 GB G.Skill Aegis DDR4 3200 MHz CL16	305 zł
Dysk SSD	Kingston A2000 500 GB	312 zł
Dysk HDD	brak	–
Obudowa	SilentiumPC Armis AR1	110 zł
Zasilacz	SPC Vero L3 500 W	209 zł
Chłodzenie CPU	brak	–
cena		**2570 zł**

Ryzen 5 2600, choć należy do poprzedniej generacji układów AMD, wcale nie jest złym procesorem – a pozwala trochę oszczędzić względem aktualnego odpowiednika. Sparowana z nim karta graficzna Gigabyte GeForce GTX 1650 Super Windforce 4GB OC umożliwia granie w Full HD ze średnią wydajnością ok. 60 kl./s nawet w bardziej wymagające tytuły jak Metro Exodus czy AC: Odyssey na wysokich detalach. Oczywiście w intensywniejszych gameplayowo miejscach wydajność odczuwalnie spadnie – ale wciąż jest to pecet, który wystarczy, jeśli nie chcemy wychodzić poza ramy 1080p. Jeśli chodzi o opcje modernizacyjne, to możemy np. pomyśleć o dodatkowym dysku twardym – z doświadczenia wiemy, że 500 GB szybko jednak przestaje wystarczać, szczególnie już, gdy konfiguracja pozwala bez skrępowania ściągać i próbować w zasadzie dowolne tytuły. Drugi SSD? Tylko SATA3 – ta najtańsza tego rodzaju płyta główna wyposażona jest w jedno gniazdo M.2. Myśląc o upgrade'ach, trzeba kupić coś lepszego.

KONFIGURACJA

Płyta główna	ASRock B450M PRO4-F AM4	345 zł
Procesor	AMD Ryzen 5 3600 Box	795 zł
Karta graficzna	MSI GeForce GTX 1660 Super Ventus XS OC 6 GB	1059 zł
Pamięć RAM	2 x 8 GB G.Skill Aegis DDR4 3200 MHz CL16	305 zł
Dysk SSD	2 x 8 GB G.Skill Aegis DDR4 3200 MHz CL16	305 zł
Dysk HDD	Toshiba P300 2 TB	265 zł
Obudowa	SilentiumPC Armis AR1	110 zł
Zasilacz	SPC Vero L3 500 W	209 zł
Chłodzenie CPU	brak	–
cena		**3400 zł**

Tutaj mamy już zestaw, który pozwoli nie tylko pograć we wszystkie tytuły w Full HD, ale i poeksperymentować z ustawieniami, wyciskając z gier wszystko, co można, przy płynności co najmniej 60 fps. Oczywiście ponownie: są od tego wyjątki i choćby RDR2 czy Metro Exodus, które przy maksymalnych ustawieniach grafiki okazują się bardzo zasobożerne, mogą w takich przypadkach chrupać. Naszym zdaniem to optymalny zestaw do grania na monitorze ultrapanoramicznym Full HD, ale też komputer, na którym można już pograć w QHD – zapomnijcie jednak o najwyższych ustawieniach. By zachować komfort i grać z wydajnością powyżej 60 kl./s, należy w bardziej wymagających tytułach ściąć jakość wyświetlanej grafiki do poziomu średniego, a w typowych grach – wysokiego. Rozbudowa? Możemy dokupić drugi SSD lub – jeśli zależy nam na pojemności kosztem prędkości działania – tradycyjną talerzówkę, co w tym przypadku będzie chyba lepszym pomysłem. To już też zestaw, przy którym możemy zacząć myśleć o lepszym niż boksowe chłodzeniu na procesor.

Zestawy do 7000 zł

KONFIGURACJA

Płyta główna	Gigabyte Z490M	639 zł
Procesor	Intel Core i5-10400F Box	849 zł
Karta graficzna	PowerColor Radeon RX 5700 XT 8GB GDDR6	1939 zł
Pamięć RAM	2 x 8 GB G.Skill Aegis DDR4 3200 MHz CL16	305 zł
Dysk SSD	Kingston A2000 1 TB	556 zł
Dysk HDD	Toshiba P300 2 TB	265 zł
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T	219 zł
Zasilacz	Seasonic Core Gold GM 650W	399 zł
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Grandis 3	200 zł
Cena		**5371 zł**

KONFIGURACJA

Płyta główna	Asus TUF B450 Pro Gaming	509 zł
Procesor	AMD Ryzen 7 3700X	1360 zł
Karta graficzna	Gigabyte GeForce RTX 2070 Super Windforce 3 8 GB	2439 zł
Pamięć RAM	2 x 8 GB G.Skill RipjawsV DDR4 3600 MHz CL16	445 zł
Dysk SSD	Kingston A2000 1 TB	556 zł
Dysk HDD	Toshiba P300 2 TB	265 zł
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T	219 zł
Zasilacz	Seasonic Core Gold GM 650W	399 zł
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Grandis 3	200 zł
Cena		**6392 zł**

KONFIGURACJA

Płyta główna	Gigabyte Z490M	639 zł
Procesor	Intel Core i5-10600KF	1299 zł
Karta graficzna	Gigabyte GeForce RTX 2070 Super Windforce 3 8 GB	2439 zł
Pamięć RAM	2 x 8 GB G.Skill RipjawsV DDR4 3600 MHz CL16	445 zł
Dysk SSD	Kingston A2000 1 TB	556 zł
Dysk HDD	Toshiba P300 2 TB	265 zł
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T	219 zł
Zasilacz	Seasonic Core Gold GM 650W	399 zł
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Grandis 3	200 zł
Cena		**6461 zł**

Tym razem coś dla fanów Intela. Obecny tu Core i5 zapewni świetną wydajność w grach, choć użytkowo w porównaniu do podobnie kosztujących układów AMD będzie znacznie odstawać np. przy kodowaniu wideo. Problemem na razie jest jednak płyta główna. Na już możemy dostać jedynie „mobo" z chipsetem Z490, z których najtańsza to Gigabyte Z490M za 639 zł – i ta trafiła do tabeli. Z490 dla tego procesora jest jednak trochę bez sensu – i tak nie można go przecież podkręcać. W momencie, gdy czytacie te słowa, płyty główne z B460 powinny już jednak być w sprzedaży – będzie można zatem zaoszczędzić, o czym warto pamiętać, bo koszt tej platformy jest mimo wszystko wysoki.

Na koniec jeszcze słowo o karcie graficznej. Do zestawu trafił PowerColor Radeon RX 5700 XT 8GB GDDR6 – najtańsza dobra karta w tym pułapie cenowym. Modele GeForce 2060 Super podrożały, a częstokroć wypadają gorzej. Alternatywnie można się tu pokusić o droższego, ale i wydajniejszego RTX-a 2070 Super – procesor spokojnie da sobie z nim radę.

Zestaw oparty na Ryzenie 7 3700X to w przeciwieństwie do poprzedniego maszyna bardziej uniwersalna: tutaj pogramy, ale i gdy pojawi się potrzeba, szybciej złożymy gameplay. W tym zestawie pojawiają się też szybsze pamięci – ponownie jest to G.Skill, którego oferta najlepiej w momencie składania materiału wypada na tle porównywalnej parametrami konkurencji. Zmieniła się również karta graficzna. Gigabyte GeForce TRX 2070 Super Windforce 3 był najtańszym urządzeniem tego typu, które można było kupić w duch sklepach – niektóre odpowiadające jej modele, jak choćby firm KFA2 i PNY, były nieco tańsze, tyle że trzeba pokombinować i najczęściej sprowadzi się to do tego, że zakupy będziemy musieli robić w różnych sklepach i ponosić większe koszty przesyłki. No, ale może się opłacać, szczególnie już w przypadku KFA2 GeForce RTX 2070 Super EX. Podobnie jak w przypadku poprzedniego zestawu polecamy chłodzenie SPC Grandis 3. To kawał dość klasycznego w swej formie radiatora i jeśli ktoś nie chce zestawu AiO, to ten daje radę.

Intelowski zestaw – ponownie więc ściśle przeznaczony do grania. W zadaniach związanych z renderingiem czy obróbką wideo poprzedni poradzi sobie lepiej. Jeśli chodzi o kartę graficzną, to nic się nie zmieniło – można szukać nieco tańszej KFA2, rachunek kosztów koniec końców jednak może rozbić się o ew. dostawę.

Kwestią gustu za to jest obudowa, w której zamkniemy wszystkie podzespoły. Polecamy Regnum RG4T za stosunkowo niewielkie pieniądze, jednak tutaj każdy użytkownik sam wie najlepiej, czego potrzebuje i całość można równie dobrze zapakować nawet w o wiele droższe modele, np. w ciekawą Fractal Design Meshify C TG. To samo zresztą tyczy się chłodzenia.

Jeśli chodzi o wydajność, to wszystkie zestawy na tej stronie bez problemu dadzą sobie radę z graniem w 1440p w tradycyjnych, jak i ultrapanoramicznych proporcjach ekranu. Omawiany zaś tutaj pozwoli już z powodzeniem popróbować rozrywki w 4K.

Zestawy powyżej 7000 zł

KONFIGURACJA

Płyta główna	MSI MPG Z490 Gaming Plus	800 zł
Procesor	Intel Core i7-10700KF	1950 zł
Karta graficzna	Palit GeForce RTX 2080 SUPER GameRock 8GB GDDR6	3449 zł
Pamięć RAM	2 x 16 GB G.Skill RipjawsV DDR4 3600 MHz CL16	759 zł
Dysk SSD	Kingston A2000 1 TB	556 zł
Dysk HDD	Toshiba P300 2 TB	265 zł
Obudowa	SilentiumPC Armis AR7X TG RGB	429 zł
Zasilacz	Seasonic Prime 750 W 80 Plus Platinum	800 zł
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Grandis 3	200 zł
cena		9208 zł

KONFIGURACJA

Płyta główna	Asus X570 TUF Gaming Plus	889 zł
Procesor	AMD Ryzen 9 3900X	1959 zł
Karta graficzna	Zotac RTX 2080 Ti AMP	5575 zł
Pamięć RAM	2 x 16 GB G.Skill RipjawsV DDR4 3600 MHz CL16	759 zł
Dysk SSD	Kingston A2000 1 TB	556 zł
Dysk HDD	Toshiba P300 2 TB	265 zł
Obudowa	SilentiumPC Armis AR7X TG RGB	429 zł
Zasilacz	Seasonic Prime 750 W 80 Plus Platinum	800 zł
Chłodzenie CPU	NZXT Kraken X73	830 zł
cena		12 062 zł

KONFIGURACJA

Płyta główna	Asus ROG Maximus XII Hero	2439 zł
Procesor	Intel Core i9-10900KF	2599 zł
Karta graficzna	Zotac RTX 2080 Ti AMP	5575 zł
Pamięć RAM	2 x 16 GB G.Skill RipjawsV DDR4 3600 MHz CL16	759 zł
Dysk SSD	Kingston A2000 1 TB	556 zł
Dysk HDD	Toshiba P300 2 TB	265 zł
Obudowa	SilentiumPC Armis AR7X TG RGB	429 zł
Zasilacz	Seasonic Prime 750 W 80 Plus Platinum	800 zł
Chłodzenie CPU	NZXT Kraken X73	830 zł
cena		14 252 zł

Lepszy i otwarty na dodatkowe upgrade'y zestaw. Mamy tu procesor Core i7-10700KF, mocniejszą kartę graficzną, bardziej wydajny zasilacz Seasonic Prime, a także dwa razy więcej pamięci RAM i ciekawszą obudowę. W przypadku tej ostatniej oczywiście to nasza luźna propozycja – równie dobrze sprawdzi się coś innego. Ważniejsze są pozostałe podzespoły. Wyposażony w większą niż poprzednio liczbę rdzeni i wątków procesor sprawia, że sprzęt w stosunku do peceta z i5 na pokładzie jest bardziej uniwersalny – choć Ryzeny są oczywiście górą, jeśli chodzi o składanie wideo i obróbkę grafiki. Choć komputer ten wystarcza już do grania w 4K, lepsze zasilanie pozwoli bez stresu dorzucić do zestawu nawet mocniejszą kartę graficzną.

Uważni zauważyli pewnie, że w zestawie pozostawiliśmy ten sam dysk SSD, co poprzednio. To w dalszym ciągu optymalny wybór i choć karuzela cenowa rozkręca się coraz bardziej, to wciąż możemy w tym przypadku zaoszczędzić bez odczucia tego w codziennej pracy i zabawie.

Najwydajniejszy komputer z Ryzenem. Tym razem na pokład trafiła „dziewiątka" w topowej, wersji 3900X (jest i 3950X – ale tutaj już różnica w cenie między obydwoma modelami jest duża i jednak podważa sensowność zakupu). To świetny układ, który na tle Core i7 jest zdecydowanie bardziej uniwersalny przy zachowaniu tej samej ceny. Tutaj do zestawu trafiła już topowa karta graficzna Zotaca. Nie należy do najtańszych ze swej rodziny, ale jest fabrycznie podkręcona i po zarejestrowaniu produktu mamy przedłużoną gwarancję.

To również pierwszy zestaw, w którym pojawia się chłodzenie AiO – Kraken X73 jest bardzo wydajny, jednak jeśli ktoś chce oszczędzić, to wcześniej polecany Grandis 3 też sprawdzi się bardzo dobrze. Zaoszczędzoną w ten sposób kasę można przeznaczyć np. na znacznie większy SSD 2 TB. Najtańszy przyzwoity to Patriot VPN100 za nieco ponad 1400 zł. Oszczędzając na chłodzeniu i dorzucając do kwoty zestawu 300 zł możemy go mieć.

Ostatni w naszej tabeli i podobnie jak poprzednie dwa, przeznaczony do grania w 4K. Ale za to jak! Nie ma wydajniejszego procesora do grania, a przecież można go jeszcze podkręcić. Naturalnie z takim układem trzeba sparować najmocniejszą kartę graficzną – Zotac wydaje się więc naturalny. Tym razem można zaszaleć z płytą główną: Maximus XII Hero ma wszystko, co potrzeba, by wycisnąć z komputera ostatnie soki – nawet możliwość podłączenia chłodzenia wodnego. Niezależnie jednak od tego, czy będziemy podkręcać, czy nie, wszystko będzie tutaj śmigać w 4K w najwyższych detalach. No, może poza Red Dead Redemption 2 – bo akurat ten tytuł potrafi zarżnąć nawet maszyny za naście tysięcy zł, gdy przesadzimy z ustawieniami.

Opcje rozbudowy? Przede wszystkim dysk – wspomniany wcześniej Patriot 2 TB, ale równie dobrze można zdecydować się na Samsungi z serii EVO z cenami ok. 2 tys. zł za nośnik. W zestawach nie uwzględnialiśmy ceny OS-a – trzeba go dokupić.

Sony PlayStation 5

Podczas ostatniej edycji State of Play Sony w końcu zaprezentowało wygląd PlayStation 5, który możecie podziwiać na zdjęciu obok. Wszystkich zaniepokojonych kolorystyką możemy uspokoić – wyjawiono już, że nie będzie to jedyna wersja PS5, a konsolę będzie można dostosować do własnych upodobań. Co to znaczy? W tym momencie nie wiadomo, potwierdzono natomiast, że PS5 dostępne będzie w dwóch wersjach, różniących się jedynie obecnością napędu Blu-ray w jednej z nich. Dodatkowo ujawniono zestaw akcesoriów, które będziemy mogli dokupić do PS5 – poza dodatkowymi padami będą: ładowarka do kontrolerów, bezprzewodowe słuchawki, kamera i pilot do multimediów.

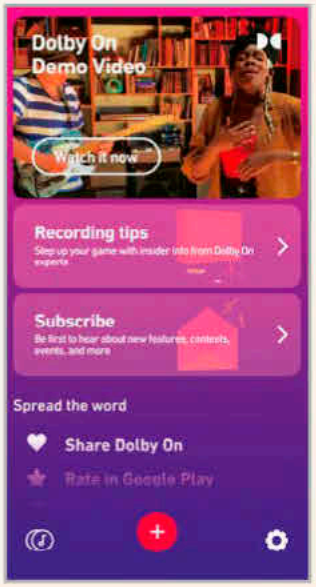
Niestety, wciąż nie poznaliśmy ani daty premiery, ani ceny nowej konsoli Japończyków. W tej ostatniej kwestii pomogły, przynajmniej częściowo, sklepy na całym świecie, w których pojawiła się możliwość kupna PS5 w przedsprzedaży. Na rosyjskim Gamesterze konsola wyceniona została na 44 900 (Digital Edition) i 49 990 rubli (za wersję z napędem). Daje to odpowiednio ok. 2500 i 2800 zł, co zdaje się potwierdzać wcześniejszy przeciek z Play-Asia, w którym to PS5 kosztowało 700 dolarów, czyli niespełna 2800 zł. Tak wysokie ceny mogą zaskakiwać zważywszy, że PS4 kosztowało w dniu premiery zaledwie 400 dolarów. Sony ma być jednak gotowe „dokładać do produkcji", jeśli będzie to konieczne.

Specyfikacja PlayStation 5:

Procesor: x86-64-AMD Ryzen Zen 2; osiem rdzeni ze zmienną częstotliwością do 3,5 GHz
Karta graficzna: 10,28 TFLOPS, 36 CU z 2,23 GHz; architektura AMD Radeon RDNA 2
Pamięć: 16 GB GDDR6/256-bit z przepustowością 448 GB/s
Dysk twardy: 825 GB SSD z przepustowością 5,5 GB/s; możliwe rozszerzenie przez slot NVM Express; wsparcie dla USB HDD
Napęd: 4K UHD Blu-ray
Dźwięk: Tempest 3D AudioTech
Obraz: wsparcie dla telewizorów 4K 120Hz i 8K oraz VRR (HDMI ver. 2.1)

Aplikacja miesiąca

Dolby On



Jeśli za aplikację do nagrywania biorą się inżynierowie dźwięku z Dolby, to chyba nie trzeba wiele dodawać. Dolby On to darmowa apka pozwalająca na nagrywanie muzyki (takie zastosowanie najczęściej pojawia się w emitowanych reklamach) w dobrej jakości, niezależnie od miejsca, w którym się znajdziemy. Wszystko dzięki technologii, która automatycznie odszumi nagranie, a następnie pozwoli użytkownikowi na szeroko zakrojoną korekcję dźwięku. Ponadto Dolby On pozwoli na automatyczny upload próbek choćby na Facebooka, z wykorzystaniem autorskiej kompresji dźwięku.

Platforma: Android/iOS
Cena: darmowe

RTX 3080 i 3090 we wrześniu?

Wiele wskazuje na to, że już we wrześniu premierę będą miały nowe karty graficzne Nvidii. Producent ma bowiem testować dwa układy chłodzenia dla nowych GeForce'ów z rodziny RTX 3000. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, w sierpniu powinna ruszyć produkcja, we wrześniu karty trafią do dziennikarzy na całym świecie, a w późniejszym terminie do masowej sprzedaży. Przypomnijmy, że topowy GeForce RTX 3090 ma cechować się 384-bitową pamięcią 24 GB DDR6X VRAM (RTX 3080 10 GB GDDR6X 320 bit, RTX 3080 Ti 11 GB GDDR6X 352 bit), co oznaczałoby, że dorówna mocą Titanowi RTX. Czy także ceną? Pewnie tak, więc będzie to sprzęt dla nielicznych – wszak na „tytana" trzeba wyłożyć 2,5 tysiąca dolarów.

www.igorslab.de

Nowe na rynku

Huawei P40 Pro+

Najwydajniejszy model flagowej serii Huaweia, P40 Pro+ w końcu trafił do sprzedaży w Polsce. Oczywiście jest to smartfon bezkompromisowy pod względem specyfikacji – potężny procesor Kirin 990 wraz z układem graficznym Mali-G76 i ośmioma gigabajtami RAM-u sprawiają, że to obecnie jeden z najpotężniejszych telefonów na rynku. Do tego dochodzi obsługa 5G i świetny ekran o rozdzielczości 2640 x 1200, wykonany w technologii OLED i z częstotliwością odświeżania 90 Hz. Powyższa specyfikacja nie różni się od zwykłego P40 Pro, jednak chiński producent promuje ten telefon jako najlepszy smartfon do zdjęć. Skąd takie deklaracje? Tylny aparat wyposażony został w pięć obiektywów: ultraszerokokątny 40 Mpix, standardowy 50 Mpix, teleobiektyw peryskopowy 8 Mpix, teleobiektyw 3x 8Mpix i aparat ToF do pomiaru głębi ostrości. Dzięki temu P40 Pro+ może pochwalić się dziesięciokrotnym zoomem optycznym i 100-krotnym cyfrowym. Do tego dochodzi świetny, podwójny aparat selfie z matrycą 32 MP. Sprzęt piękny, tylko ta cena...

Cena: 2540 zł
www.huawei.com

Razer Gigantus v2 3XL

W modelu Gigantus producent postawił na prostotę i uniwersalny design. Materiałową podkładkę wyróżnia nie tylko gigantyczny rozmiar – 120 x 55 cm przykrywa całe biurko – ale również większa grubość. Czteromilimetrowa pianka wraz z gumowaną podstawą sprawiają, że podkładka dobrze trzyma się każdej powierzchni, a za odpowiedni ślizg odpowiada specjalny materiał – Razer połączył w Gigantusie rozwiązania znane z rodzajów Speed i Control.

Cena: 230 zł
www.razer.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Logitech G915 TKL

Cena: 1000 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitechg.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** cztery multimedialne, rolka, tryb gry, podświetlenie, dwa przyciski łączności • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** dongle USB, Bluetooth • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** pełne • **Inne:** wyłączalne podświetlenie RGB, przełączniki niskoprofilowe GL z kliknięciem, profile, makra, regulacja podświetlenia, tryb gry, możliwość podłączenia dwóch urządzeń naraz, wbudowana bateria (do 40 h z pełnym podświetleniem) • **Wymiary:** 368 x 150 x 22 mm • **Waga:** 0,81 kg

To pozbawiona bloku numerycznego wersja topowej klawiatury mechanicznej Logitecha. Podobnie jak w przypadku pełnowymiarowej G915, producent zastosował tu niskoprofilowe przełączniki mechaniczne z klikiem – skok to 2,7 mm, punkt aktywacji 1,5 mm, a do wciśnięcia wystarczy 50 g. **To bardzo szybki i przyjemny w codziennym użytkowaniu i graniu sprzęt**.

Również konstrukcyjnie trudno się do czegokolwiek przyczepić. Dzięki korpusowi ze szczotkowanego aluminium klawiatura wygląda świetnie. Podświetlenie klawiszy jest subtelne, ale wyraźne i mamy nad nim pełną kontrolę – można wybierać w gotowych schematach, jak i tworzyć własne, w tym animacje.

Rozbudowane makra, również obejmujące kombinacje wciśnięć, możemy przypisywać do klawiszy F1-F12 i zapisywać je w ramach trzech profili. Szkoda że tym razem nie ma bloku dodatkowych klawiszy z lewej strony – co sprawia, że jeszcze bardziej doskwiera niemożność zmiany sposobu działania reszty klawiszy. No i jeszcze ta kosmiczna cena... ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

➕ **nienaganna forma • wygoda • szybka – świetnie nadaje się do gier i do pisania • spore możliwości konfiguracyjne...**

➖ **...przy jednoczesnym braku możliwości zmiany sposobu działania klawiszy innych niż z bloku F1-F12 • cena!**

OCENA 7

Steelseries Apex 5

Cena: 500 zł | Dostarczył: Steelseries | www.steeleries.pl

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** przycisk multimedialny, rolka z przyciskiem • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** półtwarda, mocowana magnetycznie • **NKRO:** 24 klawisze • **Inne:** podświetlenie RGB, przełączniki SteelSeries Hybrid Mechanical RGB Switch, wyświetlacz OLED 128 x 40 • **Wymiary:** 443 x 205 x 35 mm • **Waga:** 0,8 kg

Niedawno testowaliśmy klawiaturę Apex Pro z regulowaną wysokością punktu aktywacji w klawiszach. Tym razem do redakcji trafił model bliźniaczy – Apex 5 jest tańszą, bo kosztującą o połowę mniej, konstrukcją, którą wyposażono w przełączniki SteelSeries Hybrid Mechanical RGB Switch o skoku 4 mm i punkcie aktywacji 2 mm. To niby hybryda – ale pisząc, w przeciwieństwie do przedstawianej poniżej Ornaty V2, nie byłem tego w stanie stwierdzić. Z technicznego punktu widzenia to wciąż przełącznik mechaniczny ze sprężyną, oporem w połowie skoku i klikiem, różnica pojawia się, gdy popatrzymy na sposób zamykania obwodu – dopiero tu pojawia się membrana, która sprawia, że klawiatura jest nieco bardziej miękka. **Przekłada się to na wysoki komfort**. Do formy nie można się przyczepić. Mamy tu gumowaną i przypinaną magnetycznie podstawkę pod nadgarstki, bardzo wysokiej jakości podświetlenie oraz ekran OLED, który możemy używać wraz z pokrętłem i przyciskiem do zmiany ustawień (profile, podświetlenie, jasność). Możemy sobie nawet na nim zmienić obrazek i dzięki pluginom wyświetlać powiadomienia z gier czy Discorda. Świetny sprzęt! ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

➕ **fajne przełączniki hybrydowe • świetny wygląd i dopracowana forma • bardzo dobre podświetlenie • bardzo duże możliwości konfiguracyjne • wygodna**

➖ **zmiana ustawień rolką jest trochę nieintuicyjna • mimo wszystko – trochę drogo**

OCENA 8+

Razer Ornata v2

Cena: 400 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** trzy multimedialne, pokrętło • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** miękka, mocowana magnetycznie • **NKRO:** pełne • **Inne:** wyłączalne podświetlenie RGB, przełączniki hybrydowe, • **Wymiary:** 455 x 235 x 25 mm • **Waga:** 0,95 kg

Najwygodniejsza podkładka pod nadgarstki, z jaką miałem do czynienia.

To, że klawiatury mechaniczne stały się pożądane, nie znaczy, że porzucono modele membranowe z wyższej półki. Z całą pewnością należy do nich zaliczyć **Ornatę V2** – choć w zasadzie jest to model z przełącznikami hybrydowymi, który łączy cechy obydwu grup. Wrażenia z pisania to potwierdzają: klawiatura, jak na membranówkę przystało, jest miękka, ale równocześnie daje się odczuć i usłyszeć charakterystyczny dla przełączników mechanicznych klik. I choć złudzenie „mechaniczności" jest co najwyżej przeciętne, na Ornacie koniec końców pisze się dobrze. **Pod względem użytkownym to zdecydowanie jedna z najprzyjemniejszych „membran", jakie miałem na biurku.** Niewielką skazą na tym obrazie jest jedynie chybotliwa spacja, której osadzenie mogłoby być lepsze. Jeśli się przypatrzyć, to niewielką niestabilność czuć na wszystkich dłuższych klawiszach, ale jedynie w przypadku wspomnianej jest to naprawdę zauważalne.

Klawiatura jest podświetlona paletą RGB, rodzaj możemy zaś dostosować na wiele różnych sposobów. Pakiet oprogramowania Razer Synapse jest prawdziwym kombajnem i możemy wybierać między prostymi efektami, dostosować je w Chroma Studio, a nawet za pomocą pluginu Visualizer sprawić, by klawiatura migała, obrazując dźwięki płynące z głośników, dostosowywała się do wydarzeń na ekranie w wielu obsługiwanych w ten sposób grach. Oczywiście mamy również pełną kontrolę nad obłożeniem wszystkich klawiszy, makrami i funkcjami dodatkowymi, jak choćby tryb gry czy Hypershift.

Cieszy również wygoda codziennego użytkowania. Mamy tu świetną podstawkę pod nadgarstki: miękką i przypinaną magnetycznie do klawiatury. Kabel, dzięki wyżłobieniom pod spodem, można wypuścić środkiem lub po bokach, nóżki są dwustopniowe, całości zaś dopełnia bardzo dobra klikalna rolka, która wraz z trzema przyciskami pozwala na sterowanie głośnością i multimediami. Dodatkowo jej funkcje można zmienić w oprogramowaniu.

W zasadzie jedynym poważnym minusem sprzętu jest jego cena. Cztery stówki to kwota, za jaką kupimy już naprawdę dobry model mechaniczny. Decyzja o zakupie powinna więc tak naprawdę zależeć od osobistych preferencji użytkownika – jak ktoś przedkłada miękką pracę klawiszy nad ich sztywność i podniesiony punkt aktywacji, powinien Ornatę V2 rozważyć. Inna sprawa, że tę klawiaturę najlepiej sobie po prostu „obmacać" w jakimś stacjonarnym sklepie. Jeśli przypadnie do gustu – można kupować. Rzadko kiedy trafiają się tak fajnie wykończone membrany. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

➕ **jedna z najlepszych konstrukcji membranowych na rynku • świetne oprogramowanie • bardzo duże możliwości konfiguracyjne • wielofunkcyjna, przyjemna w obsłudze rolka**

➖ **droga • chybotliwa spacja**

OCENA 8

Acer Swift 3 SF314-42

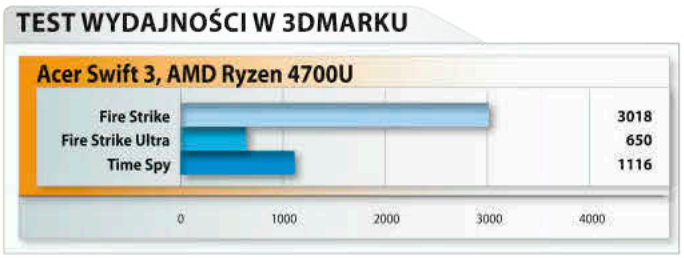
Cena: 4000 zł | Dostarczył: Acer | www.acer.com

PARAMETRY: Procesor: AMD Ryzen 7 4700U, 8 x 2 GHz (Turbo do 4,1 GHz) • Grafika: Vega 7 Radeon Graphics • **Ekran:** IPS, 14 cali, 1920 x 1080, matowy • **Pamięć:** 16 GB RAM (max 16 GB), SSD 1 TB M.2 NVMe • **Komunikacja:** 1 x USB 3.2 gen 2 typ C (Power Delivery, Display Port), 1 x USB 3.2 gen 1, 1 x USB 2.0, HDMI 2.0b, Wi-Fi 6 AX200, Bluetooth 5.0, mini-jack 2 w 1 • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** 48,85 Wh, niewymienna • **Inne:** mikrofon, czytnik biometryczny, głośniki stereo • **Wymiary:** 325 x 220 x 19 mm • **Waga:** 1,22 kg

Niby mały, a bije większych.

To, że Intel będzie miał problemy z AMD w segmencie mobilnym, jest chyba nawet większą niespodzianką niż cięgi, jakie zbierają „niebiescy" na polu komputerów stacjonarnych – a Acer Swift jest tego wyrazistym dowodem.

Pod maską tego niewielkiego laptopa (1,2 kg, rozmiary trochę większe niż karta A4 przy grubości 19 mm) siedzi bowiem Ryzen 7 4700U – ośmiordzeniowy i ośmiowątkowy procesor z układem graficznym Vega 7. Przy TDP 15 W chip ten potrafi się rozbujać do 4,1 GHz w trybie turbo, typowo pracując z częstotliwością 2 GHz. Czy to dużo? Cóż, odpowiem tak: **Swift 3 wystarczy, by pograć w CS:GO z wydajnością dochodzącą niemal do 60 kl./s z zastosowaniem wysokich detali wyświetlanej grafiki** (test na mapie FPS Benchmark) – czym bije na głowę wszystkie zintegrowane układy Intela Ice Lake-U i zbliża się do wydajności laptopów z dedykowanym układem graficznym GeForce MX250! Mało tego! W testach na wydajność CPU (Blender, Handbrake) procesor AMD jest nawet w stanie nawiązać nierówną walkę z lepiej wyposażonymi układami Intela o trzykrotnie wyższym TDP. Tak dobrego procesora w niewielkich konstrukcjach po prostu jeszcze nie było.



Tym, co cieszy, jest również żywotność baterii. Acer Swift 3 z Ryzenem 7 4700U na pokładzie udowadnia, że czasy, kiedy AMD w laptopie przekładało się na kiepski czas pracy z dala od gniazdka minęły. W trybie oszczędzania baterii laptop wytrzymuje niecałe 13 godzin oglądania filmów i nieco ponad 10 godzin korzystania z sieci, a pod dużym obciążeniem popracujemy na Swifcie prawie 3 godziny. To świetne wprost wyniki zważywszy na filigranową konstrukcję.

W kwestiach użytkowych też jest dobrze: konstrukcja jest sztywna, nie ugina się, klawiatura, choć wygląda nieco kiczowato, daje radę. **Jedynym słabym punktem laptopa jest jego ekran.** Niestety, jakość odwzorowania barw jest co najwyżej przeciętna. Do zabawy z grafiką sprzęt się nie nadaje, ale już do innych zastosowań, w tym nawet okazjonalnego pogrania w LoL-a, Fortnite'a czy CS:GO – jak najbardziej. **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ wyśmienita wydajność CPU i GPU • ogólna jakość wykonania • niewielkie rozmiary • długi czas działania na baterii • dobrze wyceniony

− kiepskie odwzorowanie barw • brak czytnika kart

OCENA 8+

liyama GB3461WQSU

Cena: 2199 zł | Dostarczył: liyama | www.iiyama.com/pl_pl

PARAMETRY • Przekątna: 34" • **Proporcje ekranu:** 21:9 • **Rozdzielczość:** 3440 x 1440 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED • **Odświeżanie:** 144 Hz • **Kontrast:** typowy 1000:1, dynamiczny 80 000 000:1 • **Czas reakcji:** 1 ms (MBR) • **Złącza:** 2 x HDMI, 2 x DisplayPort, 2 x USB 3.0 • **Zużycie energii (maks./min.):** 49/0,5 W • **Inne:** HDR10, FreeSync, wejście słuchawkowe, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu, crosshair, regulacja poziomów czerni, VESA, pivot, hub USB, PiP, PbP, głośniki 2 x 5 W • **Wymiary:** 817 x 460 x 230 mm • **Waga:** 9,7 kg

liyama przyzwyczaiła nas już do dwóch rzeczy – producent projektuje świetnie wyglądające monitory i nie boi się podbijać segmentu ultrapanoramicznego. W dodatku wychodzi mu to bardzo dobrze, czego G-Master GB3461WQSU jest doskonałym przykładem. **To bodaj pierwszy szeroki ekran liyamy przeznaczony stricte do grania – odświeżanie na poziomie 144 Hz oraz czas reakcji 1 ms nie pozostawiają wątpliwości.** A co, jeśli powiem wam, że producent upakował to wszystko w matrycy wykonanej w technologii IPS?

Odwzorowanie barw jest bardzo dobre, kątom widzenia również nic nie można zarzucić, a jakby tego było mało, położenie ekranu można niemal dowolnie dostosować. Niemal, bo choć mamy tutaj funkcję pivot, to ze względu na rozmiary – toż to 34-calowy, długi na 80 centymetrów monitor – nie sposób ustawić ekranu w pełni pionowo. Ale dzięki możliwości obrotu da radę przynajmniej w wygodny sposób podłączyć niezbędne okablowanie. Doceniłem to szczególnie ze względu na fakt, iż rozczarowałem się **nieprzemyślanym umiejscowieniem przycisków menu** – nie dostaliśmy ani joysticka, ani nawet guzików pod dolną ramką. Zamiast tego znalazły się one za obudową, co sprawdza się słabo. Podobnie zresztą jak obecny w tym modelu HDR – maksymalna jasność skutecznie przeszkadza technologii pokazać, na co ją stać. Na minus zapisać wypada również **dość nierówne podświetlenie matrycy**, jednak to częsta wada ekranów o przekątnej przekraczającej 30 cali – w codziennym użytkowaniu nieprzesadnie to zresztą przeszkadza.

Szczególnie, że na monitorze świetnie się gra – tryb MBR, dzięki któremu model ten osiąga czas reakcji 1 ms, sprawdza się bardzo dobrze i niweluje wady matrycy IPS. Smużenie jest w zasadzie niewidoczne, choć trzeba pamiętać, że po włączeniu MBR maksymalna jasność będzie niższa niż standardowo. Byłbym zapomniał o podstawowych kwestiach, które czynią GB3461WQSU wyjątkową propozycją – **to 34-calowa ultrapanorama o bezramkowym ekranie, rozdzielczości 3440x1440 z FreeSyncem** (od 48 klatek na sekundę), hubem USB i przyzwoitymi głośnikami (2 x 5 W). W dodatku wyceniona całkiem nieźle, bo kupicie ją już za 2100 złotych. Biorąc pod uwagę, jak szybko zazwyczaj spada wartość monitorów, za kilka miesięcy zapewne będzie można ją nabyć za naprawdę okazyjną kwotę. Warta swojej ceny jest jednak już teraz. **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobre kąty widzenia i jakość obrazu • IPS z 144 Hz odświeżania! • wszechstronność – i do grania, i do pracy • świetny design i możliwości regulacji położenia ekranu

− FreeSync dopiero od 48 klatek na sekundę • nierównomierne podświetlenie • nieprzydatny HDR • umiejscowienie przycisków OSD

OCENA 8

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Co **dobrego** przyniosły nam śmiercionośne **zarazy**?

Najlepszy magazyn historyczny

Już w sprzedaży

ACTION REACTIVATION

Tak troszkę dziwnie mi, bo poprzednie AR było w sumie pożegnalne... A tu takie „życie po życiu", czy raczej, mówiąc gamingowo, „insert coin to continue". No nic, nieważne. Cieszę się, że nadal jesteśmy razem i w cichości ducha liczę, że może w tym drugim życiu nie będę was musiał nieustannie błagać o to, byście do AR pisali... Bo trzeciej szansy może już nie być. Miłej lektury!

O GAMEPLAJU

Jeszcze kilkanaście lat temu, nastolatkiem będąc, jak pojawiały się w AR skargi czytelników na temat długości gier, że jakie to one za krótkie, jakie łatwe, pukałem się z niedowierzaniem w głowę. Jak gra może być za krótka? Przecież 50-godzinną grę przechodzi się w 2, no góra 3 tygodnie! W jakim ja byłem błędzie. Posiadając w domu kilkumiesięczne dziecko, pracując na 1,5 etatu jak ja kląłem, że zacząłem gra w Elex na PS4 (który swoją drogą posiada niesamowity świat – ale to dla Piranii standard) zamiast ograć sobie chociażby pierwsze Halo na XBOX One. Boże, ja w tą grę grałem chyba z 2 miesiące bardzo mocno skupiając się na wątku głównym i korzystając z glitchy na growa walutę. Aż chciałoby się mieć tyle czasu, żeby ponownie ograć Wiedźmina 3 w okresie wolnych, bożonarodzeniowych dwóch tygodni. Zmierzając jednak do brzegu to obecnie jestem niesamowicie wdzięczny za gry typu God of War, Uncharted, Halo, Gears of War czy chociaż by Doom, które są grami na maksymalnie kilkanaście godzin. Pomimo tego, że mam już kupione, leżą i czekają Horizon Zero Dawn i The Legend of Zelda: Breath of the Wild to aż boję się włączać te gry, bo wiem ile czasu one zajmują. Apel do młodzieży żeby się cieszyła, że ma tyle czasu na granie zamiast ciągle narzekać, że ma się starego kompa. Co z tego, że osobiście posiadam wszystkie konsole obecnej generacji jak nie mam czasu na nich grać.

Tak, droga młodzieży, to właśnie na tym polega dorosłość. Nie na „robię, co chcę" a na „sam decyduję, z czego rezygnuję, bo są rzeczy ważniejsze, choć niekoniecznie ciekawsze i milsze". Zostaliście ostrzeżeni.

9kier: <przewraca oczami>

MrJedi: *Taką sobie rzeczywistość stworzyliśmy: pracujemy na przedmioty, z których nie mamy czasu korzystać. Może więc należałoby poszukać rozwiązania u podstaw prawdziwego problemu?*

W tym samym liście w AR autor również o decyzjach podejmowanych w grach, a mianowicie, że nie potrafi przejść danej gry w inny sposób, niż za pierwszym razem. Mam takie pytanie, czy ktoś potrafi inaczej? Przecież decyzje podejmowane w grach zazwyczaj są w jakimś stopniu odbiciem osobowości gracza.

No wiesz, czasem obie decyzje są zasadniczo zgodne z moimi wyborami. Czasem z ciekawości „a co będzie jeśli...". Natomiast przyznam się, że grając „specjalnie" jako np. badass (w KoTOR, czy Mass Effect) nieraz męczyłem się, podejmując decyzje sprzeczne z moimi przekonaniami, ale konieczne by utrzymać swój status „złodupca". I tak grać nie lubię.

MrJedi: *Ciekawe, jak daleko byś zaszedł jako good guy w symulatorze polityka.*

9kier: *Grałam ostatnio w kiepski horror i byłam tak zła na grę, że w sekwencjach z dylematami moralnymi zaczęłam podejmować decyzje z kategorii „chaotyczne złe". Skazałam dziecko na wieczne potępienie, po czym podpaliłam samochód z gościem w środku. Czy to naprawdę odbicie mojej osobowości?*

Chciałem coś tu powiedzieć, ale instynkt samozachowawczy syknął „stul ten głupi ryj, idioto!".

Nie jestem w stanie nawet sobie wyobrazić innego rozwiązania, niż wybór Yennefer w Wiedźminie 3, wybranie drogi środka na koniec Mass Effect bądź granie kimś innym niż magiem ognia w Gothicu 2. Za każdym razem jak próbowałem ograć grę podejmując inne decyzje to traciłem kompletnie całe przywiązanie do głównego bohatera i przyjemność z grania.

Miałem tu jeszcze napisać, o ludziach, którzy się kłócą w Internecie na błahe tematy i o tym jak bardzo uważają, że ich opinia jest najważniejsza i wyśmiać taki sposób myślenia ale właściwie samemu teraz wyrażam własne opinie i trąciłoby to trochę hipokryzją.

Karan

MrJedi: *Nie ma nic złego w posiadaniu swojego zdania, jeśli oparte jest ono na rzetelnej wiedzy i zdrowym rozsądku. Problem pojawia się w momencie, gdy myli się wiedzę z ideologią i siłą próbuje narzucać ją innym.*

NIECO REDAKCYJNEJ KUCHNI

W jaki sposób wybieracie gry do recenzji w piśmie? Mam tu na myśli nowe marki, a nie kontynuacje znanych i głośnych hitów (bo wiadomo, że te choćby się okazały kaszankami to w piśmie muszą się znaleźć). Ile czasu zajmuje Wam podjęcie decyzji, że gra jest warta opisania na łamach CDA?

Nie ma ustalonego mechanizmu wyboru. W wypadku totalnych „nonejmów" polegamy na własnej intuicji głównie.

Trafiacie na tytuł X, odpalacie go i po paru godzinach stwierdzacie, że jest godny/niewarty recenzji w CDA? Jak jest tak żałosny, że widać to po paru minutach to albo go zostawiacie albo trafia do kaszanki?

Tak z grubsza to wygląda, przy czym naczelny dostaje deklaracje typu „opisałbym to i to" i mówi np. „OK, ale na stronę, może dwie jeśli będzie naprawdę fajne". Oczywiście można to potem negocjować, jeśli się okazuje, że gra jest świetna albo wymaga dużo miejsca na uczciwą, szczegółową recenzję. (Albo odwrotnie „wystarczy mi strona, bo nie ma o czym pisać").

MrJedi: *A potem Kaloryferowy wpada z pizzą z kaszanką i to już jest koniec.*

9kier: *Kiedyś umawiałam się na recenzje z wyprzedzeniem – teraz najpierw gram przez kilka godzin i jeżeli*

czuję, że nadal mnie do gry ciągnie, albo ukończyłam ją i uważam za wartą opisania, dopiero wtedy negocjuję liczbę stron. Na szczęście produkcje, które mnie interesują, zazwyczaj są mało znane, a przez to niezbyt rozchwytywane, więc nie muszę się z nikim ścigać.

Ktoś jest etatowym degustatorem kaszanki (można się nabawić choroby psychicznej) czy ta przyjemność raz na jakiś czas spotyka każdego?

Etatowca nie ma, ale są fani kaszanki, którzy chętnie przygrillują kolejny kawałek (Siekiera, kiedyś Papkin), a od czasu do czasu trafia się ktoś, kto kupuje coś dobrego, co potem smakuje zgnilizną, więc zezłoszczony wrzuca to na łamy.

MrJedi: *Ja raz zjadłem w Japonii pączka z bardzo słoną rybą w środku. To się liczy jako kaszanka?*

Czytanie Was to dla mnie comiesięczny rytuał i osobiście niespieszno mi do recenzji, aczkolwiek widzę, że do wielu osób nie trafia argument jakości tekstu (lub po prostu Was nie lubią), najczęściej musi być on aktualny, na „już". Tęsknie za czasami przed erą „więcej grania, mniej czytania" (pamiętacie jeszcze?) Gdy CDA miało ok 200 stron. No, ale wtedy było dla wielu jedynym źródłem wiedzy bo o powszechnych, stałych łączach można było pomarzyć. Pewnie dziś powrót do tamtego formatu nie jest możliwy.

A ja tęsknię za Polską z czasów Jagiellonów, gdy mieliśmy państwo na ok. 1 mln km^2 a Morze Czarne było w naszych granicach. No ale cóż, powspominać można, ale żyć trzeba w realiach 2020.

9kier: *„Powspominać można"... Jagiellonów? Niezłą masz pamięć, Smuggler! Swoją drogą, to, że Morze Czarne było w naszych granicach, miało na pewno olbrzymie znaczenie dla chłopów odwalających pańszczyznę w polu – całkiem spora szansa, że urodziłbyś się właśnie w tej warstwie społecznej, sorry!*

No cóż, czasy Piastów już nieco mi się zatarły w pamięci. Poza tym tak, byłbym chłopem pańszczyźnianym wtedy – bo też wcale nie mówię, że chciałbym wtedy żyć, a tylko siedząc sobie za biurkiem w wieku XX wspominam czasy, gdy Polska była lokalnym mocarstwem, co w tym złego?

MrJedi: *Ach, 2020, Kaloryferowy mi się ostatnio żalił, że przed epidemią musiał kaszleć, żeby zagłuszyć bączenie, a teraz musi bączyć, żeby zagłuszyć kaszel.*

W sumie nie wiem czy jest sens Wam się wypłakiwać? Pewnie o wszystkim decyduje wydawca. Jaki macie realny wpływ na kształt czasopisma? Wasz wierny od 1/1999 fan...

Beliar

Na zawartość stron – bardzo duży. Na format, cenę, rodzaj papieru, objętość pisma, technikę druku – taki sam jak wy, czyli żaden.

BACK TO FUTURE

W końcu rozumiem o czym przez tyle lat pisałeś. O czym piszę? A o tym, że czas leci jak

głupi. Gry w które grałem za młodu dostają coraz częściej remastery, patrzę na daty premier i wydaje mi się, że przecież ogrywałem je nie tak dawno. Zacząłem grać tak na poważnie jakoś w 2007, myśląc tylko o jednej rzeczy kupując nowy komputer: czy pójdzie mi Crysis. W końcu jak uruchomię tego potwora to wszystko będzie hulać. Przeraża mnie jednak fakt, że to już 13 lat.

Co ty nie powiesz. A co mam powiedzieć ja, który systematycznie gram na kompie od lat... hmm... ponad 30. Z dużym naciskiem na „ponad"? 13 lat to dla mnie prawie teraźniejszość. :)

MrJedi: *Minęły 24 lata... gdy pierwszy raz przekroczyłem próg redakcji CDA. ^0^*

Byłem wtedy w podstawówce. Nie dziwię się, że chcesz i lubisz wracać do gier z przed lat.

I chcę i nie chcę, bo często powroty kończą się rozczarowaniem. Acz, na szczęście, nie zawsze. Co dziwniejsze, im starsza gra, tym mniejsza szansa na rozczarowanie. Najgorzej jest z powrotami do gier tak sprzed ok. 15 lat.

Kilka z nich również mam ukryte w serduszku, lubię je ogrywać na nowo. Gorzej jest jednak z tym jak one wyglądają. Nie każdy potrafi się godnie starzeć – tu patrzę na Crysisa ofkors – sporo gier jest po prostu paskudnych, a pamiętam je jak cuda techniki. CoD MW2 11 lat. Ponad 500 godzin w multi, ze 100 w singlu. Wróciłem ostatnio i co? Bieda. Dziwnie wyglądające postacie, bronie jakieś takie jakby ociosane z bloków. Nie umywa się do zeszłorocznego MW które ogrywam. Czy jest frajda jak kiedyś? Jest.

Zawsze powtarzam: wiesz, jaka jest najpotężniejsza karta graficzna na świecie? Twoja wyobraźnia. Dla nas kiedyś kanciasta kupka kilkunastu pikseli była rakietą, bolidem F1, albo Conanem z twarzą Arnolda... Mnie np. grubo ciosana grafika w Call of Duty 2 w niczym nie przeszkadza. W sumie to jej nie zauważam..

9kier: *To jeden z powodów, dla którego uważam, że horrory i inne klimatyczne produkcje bardzo lubią się z pikselami. Takie The Last Door jest arcydziełem, mimo że piksele widać gołym okiem – wiele szczegółów „dopowiada sobie" mózg.*

Czas mija, ludzie się rozwijają, zmieniają pracę. Ja to rozumiem. Technologia gna naprzód, zostawiając ludzi niezbyt skorych do zmian z pustką w sercu i nostalgiczną łezką w oku. (...)

Kamil K.

TO PRZEZ WAS...

Jestem prawie równolatkiem Waszego(naszego?) czasopisma. Mam 25 lat (...) Jest coś za co jestem aktualnie szczególnie wdzięczny CDA – nie tylko za przyjemność czytania lepszych lub gorszych artykułów. Muszę napisać, że CDA pomogło mi znaleźć to, co w życiu chce robić. Wybrałem się na inżynierskie studia. Wydawało się, że to będzie opłacalna ścieżka. Jednak czegoś mi brakowało. Zdecydowałem się na magisterce spróbować sił w jeszcze innej dziedzinie – tutaj zdradzę, że to była infrastruktura kolejowa.

9kier: *Emocje jak w Jump Kingu!*

Ciekawe zagadnienie, może i ciekawe, ale już na początku czułem pustkę tego co robię, że nie przynosi tej radości której chciałbym. I wtedy, po wielu latach przerwy od czytania CDA, zakupiłem jeden numer. No i stało się. Sprzęty, publicystyka sprawiły, iż wpadłem na powrót w wir zainteresowania IT. Zacząłem pochłaniać, tylko dla siebie, kolejne artykuły. W końcu zacząłem się uczyć języka programowania. Wszystko to doprowadziło do zmiany pracy na taką w branży IT. Dzisiaj naprawdę interesuje mnie to co robię w pracy, lubię to robić i czuję, że mogę być w tym naprawdę dobry. A ta lawina rozpoczęła się od jednego numeru CDA! Jestem Wam teraz naprawdę wdzięczny, bo dzięki Wam odkryłem co chcę robić w życiu!

Tedi

Jak kto kiedyś ktoś powiedział „jeśli w pracy robisz to, co lubisz robić, to nie jest praca, ale hobby za które ci płacą".

Odpyskowy... odpisywali
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

Odrobinka prywaty

Chciałbym tu pożegnać mego kota, Mopika, którego już nie ma. W jakiś dziwny sposób jego los sprzęgnął się z historią CDA – urodziny mieli w tym samym dniu (1.04), a Mopik odszedł w ostatnim dniu pracy nad nr 07/2020. Miał 12 lat. Bardzo za nim tęsknię. :`(

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci otrzymać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Re-Legion w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 24 sierpnia 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY PL

RTS • CYBERPUNK • RELIGIA

- PRODUCENT: ICE CODE GAMES
- MULTI: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 64-BIT, INTEL CORE I3-4150, 4 GB RAM, GEFORCE 760 2GB VRAM

RE-LEGION

Przełożono premierę Cyberpunka 2077? Nic straconego, Re-Legion to bowiem cyberpunkowy RTS, który pozwala graczowi wcielić się w rolę Proroka. Nie jest to jedynie pusta nazwa – w grze posiadamy swój kult, który pozwoli nam kontrolować miasto przyszłości, w jakim rozgrywa się akcja. Nie wystarczy oczywiście zrekrutować wyznawców w odpowiednim budynku, najpierw trzeba ich odnaleźć, wyprać im mózgi, a wreszcie nawrócić na jedyną właściwą religię. Re-Legion oferuje bogatą, cyberpunkową historię z rozbudowanym światem i wyborami moralnymi. To wszystko w ramach kampanii fabularnej, w której wraz z Elionem przejdziemy drogę od samotnego proroka do przywódcy największego Kultu. Jeśli tego byłoby komuś mało, to pozostaje jeszcze tryb potyczek o nazwie „Święte Wojny" – na starcie rozgrywki wybieramy nasze wyznanie i mapę, a później już pozostaje nam walczyć z innymi, sterowanymi przez AI, kultami o to, które owieczki są najbielsze, a Prorok najprawdziwszy. Czas sprawdzić, kto jest prawdziwym wyznawcą, a kto heretykiem...

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

MAGAZYN PRZYGOTOWAŁA
REDAKCJA TECH
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński
Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski
Redaktor prowadzący CD-Action: Michał Kuszewski
Zespół redakcyjny: Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Dawid Biel, Dawid Bojarski, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Krzysztof Freudenberger, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Tatiana Kowalczyk, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Tomasz Lubczyński, Paweł Musiałowski, Joanna Pamięta-Borkowska, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Jacek Smoliński, Witold Tłuchowski
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Roman Nowacki

Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata: tel. 67 210 86 05
Biuro reklamy: Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy: imie.nazwisko@bauer.pl
https://bauer.pl/reklama/

WYDAWCA
BAUER MEDIA GROUP
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k. Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916

Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Lidl we francuskiej miejscowości Orgeval zorganizował promocję na PS4, obniżając jej cenę do 95 euro (ok. 420 zł). W efekcie policja musiała użyć gazu łzawiącego, by opanować tłum chętnych. A można było po dobroci – aby rozproszyć tłum, wystarczyło obrzucić go Xboksami.

Nagłówek z gatunku „co tu się...", a mianowicie: „Gry komputerowe na liście lektur szkolnych. Nowy pomysł premiera". Czyli co, będą tam listingi z dialogami? To ja proszę o „Antologię fraszek" z Wiedźmina 3.

Sony wyjaśniło, że duże rozmiary PS5 wynikają z tego, że konsolę wyposażono w zajmujący dużo miejsca system chłodzący. Nadal jednak nie wyjaśniono, dlaczego jest taka brzydka.

Star Citizen zebrał ponad 300 milionów dolarów, co oznacza że jest to tytuł o najwyższym w historii branży budżecie (dotąd rekordzistą było GTA V – 295 mln dolarów, tyle że za tę kwotę stworzono całą funkcjonalną grę...). Jak myślicie, czy SC dociągnie do miliarda, zanim twórcy ogłoszą, że porzucają ten projekt? Ale jak to mówią, naiwnych nie sieją...

Miej miliardy – ale twórz grę po kosztach. Niemal zupełnie nie promuj swego produktu. Bądź zdziwiony małym odzewem wśród graczy, coraz mniejszą liczbą grających i dość mizernymi ocenami. Zapowiadaj radykalne zmiany, które #nikogo. Twórz następną grę, powtarzając te same błędy... Z ciekawości – ilu z was grało w Crucible, grę Amazonu, albo słyszało o tworzonym właśnie przez Amazon Games tytule New World?

„Odmrażana" Premier League będzie rozgrywana – na razie – przy pustych trybunach. Żeby widzom przed telewizorami nie było „dziwnie", to wymyślono, że w tle będzie puszczany spersonalizowany dla danej drużyny doping pożyczony z... gry FIFA. U nas ten problem nie istnieje, od lat większość meczów naszej ligi i tak toczy się przy (prawie) pustych trybunach, a jak już coś słychać, to identyczne wulgaryzmy.

Mam się za urodzonego pesymistę, ale muszę powiedzieć, że ekszynowska młodzież zaczyna deptać mi po piętach. Ot, nagłówek newsa na naszej stronie (by Ninho) dotyczący trendu w którym zmierza 2020 „Wszystko przełożone, granie na słuch, gry będą coraz droższe". Szacunek, Ninho, rozwijasz się! Ale do perfekcji brakuje mi „wszyscy zginiemy!"

W nieco dziwny sposób Sega świętuje swoje 60 urodziny, bo z tej okazji zapowiedziało minikonsolę Game Gear Micro. (To kosztująca ok. 200 zł nowa wersja 8-bitowej konsoli retro, która miała konkurować z GameBoyem Nintendo). Konsolkę można pomieścić w dłoni (8x4x2 cm!), ma 1,5" ekran (!), więc firma sugeruje zakup specjalnej lupy montowanej na tymże ekraniku. Naszym zdaniem lupa może się też przydać do wyszukiwania nowych gierek na tę platforemkę.

Firma Honor zaprezentowała smartfon Honor Play 4 Pro. Jedną z ciekawszych funkcji tego smartfona jest możliwość pomiaru temperatury ciała. Na szczęście z tego co opisano pomiar nie będzie dokonywany *per rectum*. Z drugiej strony wtedy teksty antyfanów typu „w d... mam ten telefon!" brzmiałyby bardzo sensownie.

Hideo Kojima twierdzi, że Death Stranding był sukcesem komercyjnym, bo zarobił więcej, niż oczekiwali autorzy. A konkretnie to zwróciły się koszty produkcji. A że gra wyjdzie na PC, to ma jeszcze nawet przynieść zysk. No cóż, chyba troszkę inaczej rozumiem pojęcie „sukces komercyjny", bo teraz to brzmi jak „odnieśliśmy sukces, bo choć wprawdzie nie wygraliśmy tej wojny, to zajęliśmy doskonałe drugie miejsce".

Wiecie, że możecie nabyć specjalny pendrive chroniący was przed 5G? Urządzenie o nazwie 5GBioShield ma wytwarzać ochronne pole kwantowe (!) i „przywracać balans i harmonię". Ba, ponoć chroni też przed promieniowaniem radioaktywnym (!!!). Ten cud technologii, oferujący przy okazji aż 128 MB pamięci (tak, mega, nie giga) pojemności, można kupić za równowartość +/– 1400 zł. Powiem dosadnie – z technologią 5G ma to nieco wspólnego, tzn. to jest po prostu jedno wielkie G... PS Przy zakupie dwóch sztuk czapeczka z folii aluminiowej gratis!

Nastarsza fanka Skyrima i zapewne jedna z najstarszych graczek na świecie, 84-letnia Shirley Curry, znana jako „babcia od Skyrima", robi sobie urlop od YouTube'a, gdzie dotąd publikowała swe gameplaye. Powód? „Niemiłe lub kłopotliwe komentarze od użytkowników". Nie wiemy, jak hejterzy grali jej na nerwach, ale zapewne nie używali frazy „twoja stara". Swoją drogą, jakim dzbanem trzeba być, aby hejtować 84-letnią graczkę...

Film Indiana Jones 5 ma nowego reżysera. Przepraszam za to, co teraz powiem ale Harrison Ford ma już 77 lat. A że gra archeologa, to może ktoś w końcu wykopałby go z tej roli? Chyba, że podtytuł będzie brzmiał „Tajemnice ZUS-u".

Zdecydowana większość użytkowników gier nie korzysta z nich w sposób patologiczny i wskazujący na uzależnienie – wynika z trwających ponad pięć lat badań przeprowadzonych przez amerykańskich naukowców. Zgadnijcie, jakiego newsa o grach i graczach nie nagłośnią mainstreamowe media?

Windowsowemu pasjansowi właśnie stuknęło 30 lat. Szacunek dla gry, bez której miliony urzędników umarłoby z nudów w pracy.

Dopiero na kilkanaście dni przed zakończeniem prac nad Assassin's Creed do gry w pięć dni (!) stworzono i dodano masę aktywności pobocznych. A to dlatego, że syn ówczesnego szefa Ubi zagrał w AC i stwierdził, że ta gra „jest nudna i nie ma w niej co robić". Jak mawiają Włosi „nawet jeśli to nie jest prawda, to ładnie wymyślone", a sytuacja zdaje się tak absurdalna, że aż jestem w stanie w uwierzyć, że tak było naprawdę.

Cliff Bleszinski sugeruje, że przyczyną niepowodzenia jego strzelanki LawBreakers był fakt, że tytuł wyszedł na PS4, a nie na Xbox One. A nam się wydaje, że to zwyczajnie była kiepska gra, niezależnie od platformy... Niewłaściwa konsola i boląca główka to kiepskich developerów wymówka!

TVP ma kompletnie odmienić szatę graficzną pogody. Ma to nastąpić za sprawą wykorzystania do jej prezentacji silnika graficznego Unreal Engine, a za projekt odpowiada Platige Image. Podobno temperatury w danym regionie będą teraz ukryte w lootboksach. ***[Smg]***

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie zwykle widnieje informacja, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 24 sierpnia 2020 roku.

Re-Legion © 2019 1C Company. Developed by Ice Code Games. All rights reserved.

PC Format

I WSZYSTKO WIESZ

magazyn z płytą DVD

WIELKIE TESTY SPRZĘTU | **PORADNIKI**

PEŁNE WERSJE PROGRAMÓW | NOWE TECHNOLOGIE

AOC GAMING

C27G2ZU

240HZ

0.5MS

FreeSync PREMIUM

Curved

WYZWÓL SWÓJ POTENCJAŁ

aocgaming.com @aoc_gaming @aocgaming @aocgaming